

799,- Ft

# KOOL



## nagy falat

SHADOW OF COLOSSUS (PS2)



Légy a legghírhedtebb - 2005. November 26., NFSMW.COM



**NEED FOR SPEED**  
**MOST WANTED**

**EA**

**XBOX**

**XBOX LIVE**  
ONLINE EXPERIENCE

**XBOX 360**

**3+**  
TM

www.pegi.info

INTERNET KAPCSOLAT szükséges. Az online játék nem minden platformon elérhető, részletekért lásd. a termék csomagolást.

© 2005 Electronic Arts Inc., EA GAMES, EA és EA GAMES az Electronic Arts Inc. (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva: A BMW embléma, jelvény és model megnevezések a BMW AG tulajdonát képezik, használatuk engedélytől tartanak. A Mitsubishi, Camaro, Mustang jelvények és minden kapcsolódó embléma a Luminate Licensing LLC-től, a General Motors LLC-től, a Dodge Viper SRT10 és megnevezés az Electronic Arts Inc. licenccserejével került felhasználásra. © Capcom Company Corporation 2005. A Fast GT (és kiegészítő) a Ford Motor Company bejegyzett védjegye, használatuk engedélytől tartanak. A McLaren név és embléma a McLaren Group Limited védjegye. A Mitsubishi, Eclipse és Lancer Evolution nevek és emblémák, további megnevezések a MITSUBISHI MOTORS CORPORATION védjegyei és/vagy szellemi tulajdonai, használatuk engedélytől tartanak. Az Xbox, Xbox 360 és az Xbox és Xbox 360 emblémák a Microsoft Corporation (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban, használatuk a Microsoft engedélyével történik. Minden más védjegy a hozzá tartozó bírósági tulajdonosié. Az EA™ az Electronic Arts™ márkája.



# előfizetési akció!

Ha 2005 december 5-ig egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, egy darab, teljes verziós, promo kiadású Playstation 2 játékot küldünk neked ajándékba!

Előfizetés egy évre: 6999 Ft

Comgame 576 Kft, 1329 Budapest Pf. 24

Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 6999 Ft-ért kapod meg a 11 új számot + tiéd lehet egy általad kiválasztott korábbi teljes évfolyam!

PlayStation 2



PlayStation 2



PlayStation 2



PlayStation 2



HÍREK .....	4
N-GAGE JÁTEKTESZTEK .....	8
A HONAP TÉMÁJA: A VIDEOJÁTEK-IPAR MEGREGULÁZÁSÁNAK ALAPJAI .....	10
JÁTEKTEREM TÖRTÉNELEM - II RÉSZ .....	12

## MULTI TESZT

ULTIMATE SPIDER-MAN .....	14
BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT .....	16
THE SUFFERING: TIES THAT BIND .....	18
SSX ON TOUR .....	20
BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD .....	21
SPARTAN: TOTAL WARRIOR .....	22
L.A. RUSH .....	24
HEROES OF THE PACIFIC .....	26
NBA 2K6 .....	28
FROGGER: ANCIENT SHADOW .....	29
MIDWAY ARCADE TREASURE 3 .....	30
TAITO LEGENDS .....	31
NEED FOR SPEED MOST WANTED .....	32

## PLAYSTATION 2

SHADOW OF THE COLOSSUS .....	34
JAK X .....	38
ROMANCING SAGA .....	44
CONFLICT: GLOBAL STORM .....	46
WRC RALLY EVOLVED .....	48
SOULCALIBUR 3 .....	50
DT RACER .....	52
SONIC GEMS COLLECTION .....	53
JAMES BOND 007: FROM RUSSIA WITH LOVE .....	54
SIY 3: HONOR AMONG THIEVES .....	56

## XBOX

COLD WAR .....	58
SERIOUS SAM 2 .....	60
XBOX IELTÁR .....	62
DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL .....	63

## GAMECUBE

GEIST .....	64
-------------	----

## PSP

BURNOUT LEGENDS .....	66
NAMCO MUSEUM .....	69
COLIN MCRAE RALLY 2005 PLUS .....	70
VIRTUA TENNIS: WORLD TOUR .....	71
TWISTED METAL: HEAD-ON .....	72
TOCA RACE DRIVER 2 .....	73

## NDS

CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW .....	74
FIFA 06 .....	76
ADVANCE WARS: DUAL STRIKE .....	77
CSEVEGŐ .....	78
COOL-TÚRA .....	80





# AKTUÁLIS 88

## 2005. NOVEMBER - A SÜLYOS DÖNTÉSEK HÓNAPJA

100%-ig biztos vagyok benne, hogy a fenti cím elolvasása után mindenki arra kíváncsi: vajon mik is azok a „súlyos döntések”, és ki hozta meg őket...

Nos, az 576 Konzol történetében többször fordult már elő olyan, bizonyos játékokat ki kellett hagyni, és áttolni a következő hónapra: leginkább azért, mert érkezett valami náluk jobb, szebb, izgalmasabb. Ez így rendszerben is van. Olyan helyzetbe ellenben még nem sűrűn keveredtünk, hogy fel kellett adnunk, és karjainkat szomorúan széttárva be kellett ismernünk: 80 oldalba ennél többet nem lehet beleprésszeli, és hiába van 4-5-6 olyan game a polcon, amit mindenképpen illetett volna ebben a hónapban letesztelni (vagy azért, mert barami nagy cím, vagy azért, mert már kapható kereskedelmi forgalomban), egyszerűen lehetetlen nekik helyet találni.

Közeleg a Karácsony, amikor a legtöbb gamer / szülő / családtag vagy játékot kap, vagy játékot ad karácsonyra, totálisan tele a piac, ezért adja magát, hogy ilyenkor kissé visszaveszünk az „okoskodós” cikkekből, megnyes- sük a magazin elejét, a rovatokat, és több játékesztet rakunk be. Egy idő után azonban már nincs mit kihagyni, hisz a paletta csak akkor szép, ha jó sok szín van rajta...

Két hétig egészen jól elvtunk a szerkesztéssel, amikor is beütött a krach: kijött az Ico „folytatása”, a Shadow of the Colossus amerikai verziója. PAL megjelenés: 2006 február. Pazar üzleti döntés, kedves Sony. Mi legyen? Várjunk 3 hónapot, és kockáztassuk meg, hogy mire nálunk is belébe kerül a cucc, már mindenki végigjátszotta NTSC verzióban? Nem, ezt nem teheti meg a Konzol egy ilyen játékkal. 4 oldal. Címlap. Naná! Aztán jött az új Jak. Az új Sly. Az új Ratchet. Tíz új game PSP-re. Öt DS-re. Burnout, NFS. Nos, itt aduk fel. Ennyi játéknál már nem lehet okosan válogatni.

A helyzet az tehát Kedves Olvasó, hogy amint láted, egy „gombostűt sem lehet leejteni” ebben a hónapban. Deréig benne vagyunk a karácsonyi játé- közönsben. Innen is, onnan is válogattunk. Jót is, rosszat is.

Mi lesz decemberben? Legalább ugyanennyi anyag. Igaz, hamisítatlan, fel- emelő karácsonyi hangulat. Lesz Ratchet, lesz Castlevania, lesz Secom. Lesz Harry Potter, Crash, Warriors, Tony Hawk, Star Wars, Call of Duty, King Kong, és lesz Mátrix is. Lesz minden, mint a jó boltban.

Erős lesz a decemberünk. Konzol gamerek, egyesüljétek!

Martin



Ultimate Spider-Man



Spartan: Total Warrior



Need For Speed Most Wanted



Shadow of the Colossus



Jak II



WRC Rally Evolved



SmashBros



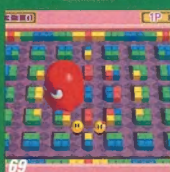
Sly 3: Honor Among Thieves



Serious Sam 2



Ghost



Rance Mawm



Castlevania: Dawn of Sorrow

## Az 576 Konzol pontozási rendszere

- 1-2.5 pont – Csak saját felelősségre. Mi szőlünk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
- 3-4.5 pont – Ha éppen nem tudsz jobb dolgot költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
- 5-5.5 pont – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kőza órára biztos leköti majd.
- 6-7.5 pont – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!.
- 8-9.5 pont – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
- 10 pont – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való díra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.  
ISSN 1417-2096

Nyomda: Offset és Játékkönyv Nyomda RT  
(Felsőföldi vezető: Gerhard Stocker igazgató)  
Főszerkesztő: Martin  
Nyomda elköszölés: Tíz Renata  
Kiadó: Compagame Kft., 1042 Budapest,  
Árpád út 112. (Árpád Utcaháza)  
Törzskönyv: Btkm Rt, Nk Rt  
és alvállalkozói lejárati  
E-mail: 576@compagame.hu

Lapfajlagos: Balogh Zsolt  
Lapfajlagos: 576 Konzol Team  
Levél cím: 1329 Budapest, Pf.: 24.  
Telefon: 06-1-369-26-08  
Eltérítési hely: Compagame 576 Kft.  
1329 Bp., Pf.: 24.  
Webold: www.576.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszereivel teszteljük.

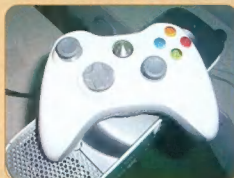
Címlap: Shadow The Colossus (PSP)





## X05 - AMSZTERDAM

Október első hétvégéjén az illatos tulipánok és bódító pipafüvek fővárosában, Amsterdamban került megrendezésre a szokásos évi Xbox-fiesta, azaz – a sorszámozás logikus sorrendjének megfelelően – az **X05**. Az esemény középpontjában természetesen a Microsoft következő generá-



ciós konzolja, az **Xbox 360** állt. Amit kapunk: több új bejelentést (ezekről lentebb részletesen is szólunk), rengeteg új képet és mozgóképes anyagot a korábbi már ismert X360-címekből, plusz sok játékot itt lehetett először előlben, és nyugodtan



(nem zárt ajtók mögött, mint az E3-on) ki próbálni. Kint volt a **Perfect Dark Zero** (több pályát mutogattak belőle, prezentálta a kooperatív multit – utóbbi klasszanná tūnt), a **Dead Or Alive 4** (a TGS kapcsán a múlt hónapban írtunk róla, nagyjából ugyanazt mutatták be itt is), a „majdnem teljesen kész” **Kameo: Elements of Power** (valóban majdnem teljesen kész volt, e sorok szövegszerkesztőbe ptyögésének pillanatában indultak meg az első szállítmányok az amerikai boltok felé), és persze az elmaradhatatlan **Project Gotham Racing 3** is (születésnapra lett – ezúttal játszható formában).

Amit nem kaptunk: Xbox kompatibilitási listát („pár héten belül” – mondják akkor az illetékesek – most november elején még mindig nincs sehol) és a november huszonkettőjén amerikai Xbox 360 kiláncsával párhuzamosan megjelenő, premiernapon megvásárolható játékok címeit (a helyzet itt is hasonló, állítólag november közepén, és e havi Konzol megjelenésével nagyjából egy időben teszik csak közzé). Az X05 után leginkább kérésre került fény: a korábban feltételezett kezdőkiadót több címre sem készült el november végére, a **Saint's Row** jövő tavasszal, a **Full Auto 2006**

február elején, az **Elder Scrolls IV: Oblivion** pedig február-március magasságában várható. A késésekről szerencsére bőségesen kárpótlottak az izgalmas friss bejelentések – ezek többsége ráadásul abszolút Xbox 360 exkluzív. Most rájuk vetünk egy hosszabb pillantást.

## MASS EFFECT (XBOX 360)

Az Xbox minőségi szerepjáték-kínálatáért szinte egy személyben felelős Bioware az Xbox 360-at is bőszen támogatja: új játékok, a **Mass Effect** gyönyörű és epikus kolandának ígérkezik. A huszonharmadik században járunk, az emberiség elkezdte feltámasztani magának a világtűrő lényekből régeit. A játék hőse egy háromlábú katonai kutatócsoport főnöke. A csapat feladata a



felderítésen kívül az „emberi kultúra” terjesztése az univerzumban. (Star Trek, valaki?) Akadnak persze olyanok is, akik nem vágnak annyira az emberi kultúrára: a kiscsinnyéi kompánia egy idegen civilizációba ütközik –ők pedig kifejezetten rossz néven veszik a közbeledést.

A Mass Effect alapvetően továbbra is szerepjáték, csak jóval akciódúsabb a megzo-

katnál. A BioWare-nél a csapat-alapú FPS-ekhez hasonlítoták, a harcrendszert teljesen valós idejű – olyannyira, hogy előzni is neked (manuálisan) kell majd. A karakterfejlődés maradt, többféle technológiai- és bio-képességekkel fejleszthetjük a csapatot – utóbbiak emberfeletti tulajdonságokkal – és azaz fel a lényeg: rajtad. Mivel sci-fi-ről van szó, nem maradhat el az űrutazás és a különféle planéták felfedezése sem; a fejlesztők szándéka szerinti nem csak a fő sztori-vonalba tartozó helyszíneket járhatunk majd be, hanem távoli, a történet szempontjából kevésbé, vagy egyáltalán nem fontos bolygókra is ellátogatunk. A sztori az ígértek szerint minden addigi Bioware játéknál komplexebb lesz, a csapat különös hangsúlyt fektet az új dialógus-rendszere: nem csak beszéddel, hanem mozdulatokkal, és arc kifejezésekkel is kommunikálhatunk. A KOTOR-okból megismert karakterfejlődési rendszer lapjai itt is felbukkannak – a karakterek jellemfejlődése erősen függ majd a döntéseinktől, elmehatunk jó és rossz irányba egyaránt (állítják lesz egy köztis, „semleges” út is). Ez egyben segíti engedi a vizuális megvalósítás minőségét is, a Bioware csuccok mindig jól néztek ki, és ez a Mass Effect esetében sem lesz másé, tessék csak egy pillantást vetni a képekre – gyönyörű!

A Mass Effect hosszú, nagyon hosszú játék lesz – ugyanis kapásból három részre tervezték. Az egyes fejezetek az Xbox 360-ra tervezett öt éves életciklus során szűpen elosztva jelennek majd meg, sőt, a három rész között kisebb, a jelentős sztori-csomópontok között történeti részeket áthidaló epizódok kiadást is tervezik – ezek online, letölthető formában lesznek elérhetők. Az első rész megjelenésére várunk kell egy darabig, a Bioware-nek még egy-másfél évre van szükség a Mass Effect trilógia nyitányjáték befejezésére – azaz valószínűleg csak valamikor 2007-ben lehetünk rá a mentsunkat, kizárólag Xbox 360-on.

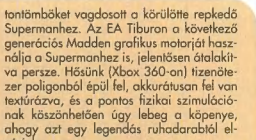
## TOO HUMAN (XBOX 360)

A Silicon Knights több mint hat éve foglalkozik a **Too Human** sorozattal, a játék eredeti célplatformja a PlayStation (igen, a Kis Szürke, az egyes számú PS) volt, aztán átkerült Gamecube-ra, de egy (nyugat-impresszív) letheadmónál ott sem jutott tovább. Most majd jön: a Silicon Knights az X360 verzió fejlesztésének ötven százaléknál tart, és most mindenképpen be is fejezi a régóta dédelgetett álomprojektet.

A Too Human sci-fi akciójáték, az esze-







sebb fejből. A történet: cybernetikus istenséget alakítasz, feladatod az emberiség megoltalmazása egy AI vezérelte, gonosz szándékú idegen faj ellen. Első blikkre egyszerűnek hangzik, de ita lehetnek a korszak filmei, és az Eternal Darkness meg az MGS: Twin Snakes után miért is ne hinnék nekik sokkal többől van szó: a Too Human mélyen filozófikus történet, mely az ember és technológia összeolvadása – meddig tarthat a gép, és hol kezdődik a lélek? című izgalmas kérdést járja körbe.

A játékhoz az Unreal Engine 3-at licenclé a Silicon Knights – egy pillanatszerűen képeket börtök meggyűző arról, hogy élt kezükbe került a technológia. A bőséges akciócélcen terén is hasonló minőségű kapunk, nem csak grafikaig: a fejlesztők a hongkongi filmiparból emeltek át tanácsadókat, és a távol-keleti adreanalin-mozik látványvilágát szeretik ötvözni az epikus történettel, valamint az Eternal Darkness-ban már felismert egyedi kamerakészlettel. Állag felfegyverzett, brutális képességgel megáldott cyber-isten, John Woo / Jet Li üzemmódban? A játék szintet valóban éppen most készíti a lendő kedvenc játékokat... :-)

Silícium maximális elképzelték magukat a Too Human mellett, ami abból is látszik, hogy nem egy részt, hanem komplett trilógiát terveznek (a játék szintén a következő generációban nagy divat lesz az „nekiutalás” sorozatot csinálunk” hozzáállás). Az első rész megjelenését időpontjára nem hajlandók nyilatkozni az urak, mint ahogy a beígért masszív online multiról sem nagyon mondanak semmit – annyit árultak el csupán, hogy a többjátékos harcok közelében áll majd a Diabloban és az MMORPG-khoz, mint az egyelőre, neszték, itt van pár lövöldözős játékmód, ötletek egymást halomra gyomrunk” multi megközelítéshöz. Várjuk? De még mennyire!

## CRACKDOWN (XBOX 360)

Alapvetés: GTA-ból soha nem elég. Ha nem tudod megszerezni az eredeti a gépére exkluzívum, gyártás sajátát – hátha az is tesztjük majd a népeknek. Az Xbox360 megintalan a lektér, és az Microsoft 360-ra több irányból kovácsolt GTA-utánpótlást: a THQ a Saint's Row próbálkozás, a megadt GTA: Grand Theft Auto Studio pedig az eredeti GTA egyfajta kiigazított, David Jones-el karöltve készült meg átalakított a zánért. Az átalakított **Crackdown** esetében tessék szórj szert, van, a játék nem hagyományos GTA-kal, hanem... egy jövőben játszódó, a GTA-k szabad rendszerét alkalmazó, de azaktól több ponton is jelentősen eltérő anyag.

Közélgő, hatalmas metropolisz, a bűn uralkodik. A főhős magad hozza létre, a játék elején mind a kinézetét, mind a tulajdonságait lehatározz meg. Ami állandó: durvulás, szuperhőskére emlékeztető képességekkel rendelkezik – és ezeket a játék során meg fejlesztheted is. Fő irányvonalak:



erő, ügyesség, vezetés és tűzfegyverek – a tulajdonságok fejlesztésén kívül speciális mozgásokat is vásárolhatsz magadnak. A rend büszke érteket ugrossz a rosszfiúknak, feladatod a várost rettegésben tartó huszongy bűnözők felszámolása, és bűnözőknek elminősítése lesz. A fejlesztők sajátos gazdasági modellt ígérnek – ha kiiktatod a lopott autókban kereskedő bandát, változósk következik be a játék gazdaságában, és egy rivális banda próbál majd betörni az őrösen maradt piacra – a koncepció érdekes, de így, a melyebb összefüggések (mi is kereskedünk? pénz kell szerzőnk?) feltárása nélkül egyelőre kénytelenek vagyunk feltelni a palcra.

A kimagasló képességekkel rendelkező hűsöd igazi szuperemberként viselkedik: épületek felépítelre ugrol, kocsikat emel fel, ajtókat tép ki a helyéről, és azokat használja pajzsnak. A város többosztású kialakítása egyébként erősen kámpalja a fenti képességeket: az épületek nem csak sima falakból állnak, számtalan kiugró, terasz, és a tetőkön elhelyezett fém szerkezet segít a látványos, Pókember megszégyenítő ugrálást. A grafika (egyelőre) nem fog senkit a földhöz csapni, de mivel a játék még nagyon nincs kész, ebből senki ne vonjon le komoly következtetéseket – ha az X360-n mutogatott target render (egyelőre pre-renderelt, de ez a megcélzott minőség) videó) csak félig valóság meg, teljesen rendben lesz a Crackdown vizuális szempontból is. Tervezett megjelenés valamikor 2006 őszén, kiárulag Xbox 360-ra, természetesen.

## SUPERMAN RETURNS (X360/XBOX PS2/GC)

A világ legnépszerűbb képéregényhőse jövő nyáron minden szempontból visszatér: a Bryan Singer (Közönséges bűnözők, X-Men II-át) rendezett mozifilm (és vele nagyjából egy időben) a kötelező videójátéki adaptáció is megérkezik. A filmdolgo-



gozások frontján előszerttel és gyakran forgatód Electronic Arts csapatát le a jogok, a játékok az EA Tiburon (az NFL Street, NASCAR, és Madden szerzők mögött álló csapat) fejleszt. A Tiburon szabad formában álmódja újra Superman kalandjait, mind játékmódot, mind történet tekintésben. A legutóbbi Spider-Man játékokhoz hasonlóan Superman teljesen szabadon akciózhat Metropolisban, a misztikus a városban elszórva kinyitók magukat. A sztori lazán követi a film eseményeit (Singerék a második résznél tekintik lezártnak a mozis szériát, a harmadik és negyedik részt ignorálják, a történet ott folytatódik, ahol a második epizód abbamaradt), de a képregényekben olvasható kalandokból is merítenek bőségesen.

Ennek megfelelően nagy hangsúlyt kapott a hatalmas nagyváros kidolgozása: Metropolis nyolcvan négyzetmérföldön terül el (azaz: NAAAAAGY), és több mint tízezer, egyedi kialakítású épületet vonultat fel (azaz: SOOÓKATI). Superman több szinten közlekedhet, az utcai harcon kívül természetesen jelentős szerepet kap a repkedés is. A Superman Returns háttéranyagában szembesül a szuperhős játékok legfőbb problémájával: hűsünk gyakorlatilag sebezhetetlen, hogy lesz így kihívás? Érdekesen, Nyujtas Olvasó, érdekesen. Az eletrcsk szabadságba ment, hűsünk stámsága számít csak, ennek feltettétől függ ugyanis, hogy mennyi / milyen (a játék során egyébként folyamatosan fejleszthető) képességgel tud alkalmazni. A misztikus mindig a város megvédése körül forognak, és akkor bukik el őket, ha nem tudják kellőképpen megvédelmezni az ártatlan civileket, vagy túl sok épület esik a Gonosz Erők áldozatul. A Tiburon az amsterdami szuperhősben zárt ajtó mögött derít ki a játékok. A demóban az egyik ellenfelet, Metello rambolt lekesen és könnyedén a várost – a felhőkarcoló nagyságú fémóriás házakat tépett keltő, és hárommenetnyi be-

fontantbókat vagdosott a körülötte repkedő Supermanhez. Az EA Tiburon a következő generációs Madden grafikus motorját használja a Supermanhez is, jelentősen átalakítva persze. Hűsünk (Xbox 360-on) tizenötzert poligonból épül fel, akkurátusnak fel van textúrozva, és a pontos fizikai számításoknak köszönhetően úgy lebeg a képenye, ahogy azt egy legendás ruhadrabáló elvárjuk.

A Superman Returns jövő nyáron debütál, a következő generációs verzióknak (Xbox 360 biztos, ha addigra lesz PS3, akkor granthianthat az is) kívül az EA jó szokásához híven két-két generáció jelenlegi generációra is azaz a Playstation 2, Xbox és Gamecube tulajok sem maradnak Superman nélkül. (Bocs a gyatra minőségű képekért, egyelőre sajna csak ilyenek vannak – ha jönnék jobbak, visszatérnénk a játékra).

Ennyit a jelentősebb új bejelentésekről, következzék (távirati síflubban) néhány egyelőre csak említés szintjén. Jövő tavasszal jön az Xbox 360-ra kihegyezett **Burnout Revenge** – a laza tartalmú bővítmés (több autó, több pálya) kívül elsőbarnak a grafika változik múlt hónapban érkezett jelenlegi generációs verziókhöz képest. Az Electronic Arts egy másik, hamarosan megjelenő játéka, a **Battlefield 2: Modern Combat** is áthajlítja



X360-ra – megjelenés jövőre, a bonuszok mibenlétét (a polarizott grafikon kívül persze) sűrű homály fedi. 2006-ban érkezik a Playstation 3-ra is bejelentett következő generációs **Alone in the Dark** epizód, és a jövő év első felében Sam Fisher is (több) okkóba lendül: az egyelőre alcím nélküli **Splitter Cell 4-re** valomikar tavasszal lehet számítani. Az új Splitter Cell-ből egy rövidke teaser videoban látottakon (pár másodperc, két ügynök intéz el egy rosszarcú terroristát – tényleg csak izellő, semmi más), és az X360 után három héttel feltejt teaser-weboldalon között (homályos) információkat kívül nem sokat tudni. A website-on újságírókkel olvashatunk Sam Fisher lányának haláláról, valamint egy videót is megnézhetünk a Third Echelonál kirugótt, és bűncselekményekkel gyanúsított, kopaszra borított avatúrnál. Übiki a játék szintet nagyot csavarnak a sztorin – szükség is van rá, itt a legfőbb ideje, hogy a negyedik részre végre igazán, hűs-vér hősi harciarajnak a gimnázis Fisher úrból. Mivel egy most látnak egy PSP-s megjelenés listán a játék címét, egyelőre valószínűleg tartjuk, hogy nem kiárulag Xbox 360-ra jön, hanem lesznek belőle szexkonzolos, sőt, jelenlegi generációs (PS2, Xbox, GC) verziók is – így legyen! Ez lett volna az X360, hűslyekeknek – szép volt, jó volt, rövid volt. A Microsoft globális terjesztési stratégiájának köszönhetően december másodikán nálunk is debütál az Xbox 360, az amerikai és európai premieről a decemberi hírrovabon fogunk részletesen beszámolni.





## HÍRVILÁG

### DRIVER: PARALLEL LINES (PS2/XBOX)

A Reflections nem adja fel: miután a Driv3r sikeresen rambolt egy nagyot a patinás szorozat hírnevét, ismét nekifutott a feladatnak – normális Driver-játékokat kell hegeszteni, lehetőleg még ebben a generációban. A **Driver: Parallel Lines** egyértelmű robot, a széria alapos újrarendelése lesz. Tanner a múlté, és az idők is más: az új főhős, a hízenyélve éves Kolyok (valóban ez neve a srácnak). The Kid, vagy TK) a hetvenes évek végének New York-jába érkezik, hogy rövid úton a város legismertebb, legtechnikásabb, minden feladatra kapható sofőrjévé nője ki magát.



A Parallel Lines az előzőkkel szemben egy városra koncentrált (igen, New York az), viszont azt – az igények szerint a legelőkelőbb kitalálásokkal kidolgozva – kinéző magyarázatot ad. A rengeteg (és jogosan!) kritizált mászkáló részek mennyiségét radikálisan lecsökkentették, a játék több nyolcvan százaléka tölthető a világ mögé. A maradék húsz százaléka továbbra is két lábon áll: az az (jobb) ígéret, nem lesz olyan fárasztó, mint a harmadik epizódban volt – köszönhetően elsősorban az alapokat újraindított szisztémáknak. Reflection-nek új érzékelő kihajlított a hajókát a játékok, és inkább a széria alapjait jelentő név / két kerekű járgányokra koncentrálnak: nyolcvanféle járművet vehettek birtokba a játék során. A játék felépítése szintén változott, megváltozott a név. A korábbi részek elszárazított lineáris misztio-struktúráját egy, leginkább a GTA-hoz hasonlóan rendszer váltotta fel, egyszerűen több küldetés áll rendelkezésünkre, és bizonyos körök között szabadon választhatjuk meg, hogy melyiket akarunk nekünk. A lineárisan csökkenő a minijátékok megjelenése is. A Central Park mellett garázstulajdonos versenyben vehetünk részt, Bronxban pedig komoly ronszterben szüneteltünk porrá az autót – a megnyert versenyekért pénz jár, a pénzben pedig szanaszét tuningolhatjuk a garázsuban állomásozó járműveket. A tuningolás a nehézséget is befolyásolja, a Parallel Lines könnyebb lesz, mint a korábbi részek voltak. Ha a Jöistennek színi tudat megcsinálta a sora szorozat-küldetését (és azaz belülről) először versenyben, összehasonlíthatjuk egy rakat pénz, felkészülési a kívánt járgány, és uccu neki, nekünk a kritikus misztionak az erősebb aktiválás.

A Parallel Lines grafikus motorja a Driv3r engine-jének polirozott, továbbfejlesztett változata: nagyobb látóhatóság, stabil framerate, élethelyi környezet, a fémvázak rombolható járgányok, widescreen plusz progresszív színt támogatás, és a korábbi több egyszerű megjeleníthető jármű szerepel a Jucassza, hogy így lesz? Istán. Multiplayert is kapunk mindkét megcélzott platformon, online formában. A többjátékos módusokról egyelőre erősen hallgatnak a fejlesztők urak, annyi biztos csak, hogy nyolc játékos gyűrheli bennük egymást egyszerre.

A harmadik rész után maradt keserű utóíz: nehéz kémsini a szántból, de akár még sikerülhet is. A Parallel Lines nem néz ki rosszul, a hetvenes évek hálás ténnyé, a licenccel korabeli filmek (ilyenek is lesznek, tucatszám!) jelentősen megdobjathatják a hangulatot. Tervezett megjelenés 2006 márciusában, PlayStation 2-re és Xbox-ra.

### FLATOUT 2 (PS2/XBOX)

A Flatout tavaly nem döntött ki falokat (maximum virtuálisokat), nem váltotta meg a világot, és nem forgatta fel fenekesült az autós játékok műfaját – kellemes, rombolós autósverseny volt, néhány jó ötlettel. Vagyis akár folytatni is lehetne. Fogadjuk is: korábban szóbeszéd szünetelt már lehetett halálra a második részből, most viszont teljesen hivatalos: a Bugbear és az Empire Interactive



október közepén annak rendje és módja szerint bejelentette a **Flatout 2-t**. A folytatás az első átlát kétszeresét követően ismét a durvulón ronszterib, tucatszám darabokra zúzóható jármű, jelentősen bővített, a korábbiál jóval hosszabb és tartalmasabb Championship módus, finomhangolt „Crash Truck” engine, újrarendelt fizikai / vezérlési modell, hiszen – teljesen új – Rag Doll versenyzőm (az első részen szintén ezek voltak a legjobbak), részletesebben rombolható pályák (jobb mint kétezer, pusztítóbb szétcsinálható objektum minden feladathoz) jellemzik a második epizódot. A multiplayer sem marad ki a szórásból – a többjátékos szekció jó sok versenyzőt támogat (Xbox-on online, PlayStation 2-n pedig hotal), és az összes célpontot online is játszható. Megjelenés 2006 második negyedében, a ronszterib-rajongók kezdeti támogatni a malocpersely feszülő hatós...

### SHADOW OF ATEN (XBOX 360)

Akció / kaland hibrid a *Silicon Garage* Art-ist: **Shadow of Aten**. A történet a múlt század harmas évtizedében játszódik. Allan Kall kalandor borbély bujós, és az ősi Aten-hit után nyomoz – a vallás titkos modernkori események kidolgozat-



ja. Gyors misztérium-lecke, két mondatba sűrítve: az Aten-hit az első egyisten-hitek egyike. Akhenaten fáraó – az őriember Krisztus előtt 1400 évvel uralkodott – saját bejárható vallása, a korábbi istenek megfogadása után egyetlenként és kötelezően módosított egyiptomi istenség, egészen a fáraó haláláig. A játék a megszokott nyomozó-feladatmegoldás kalandelemek bőséges akciószekvenciákkal, különféle minijátékokkal (lesz köztük város levezés újdísz is), és lapokdász részekkel keveri. A Shadow of Aten mellé dokumentum-DVD-t csomagolnak: a History Channel támogatásával készült multimédiás adatbázis a kor történelmi és vallási irányvonalait ismerteti meg az kontrollor nyomkövetésű befelőlrad, tudásra szomjgázó játékok. Megjelenés jövőre, konzolos formára egyelőre kizárólag Ikszközös Háromhatvára. Az első képek láttán ugyan nem hagyott ki a szívevérepek (kis túlzással a jelenlegi generációs gépek bármelyikére kihozható lenne...) de egy ilyen anyagból nem feltétlenül a lenyűgöző vizuális magja a lényeg – a tartalom remélhetőleg sok mindent kárpótol.

### UNTOLD LEGENDS: THE WARRIOR'S CODE (PSP)

Az Untold Legends első része (a Brother-hood of the Blade) nem volt rossz játék, de a nyitókép sok gyököri nyavalyogást magán viselte: a Sony Online Entertainment tíz hónap alatt dobta össze a játékok, ennek köszönhetően pedig rakatos nyafogás hiány, kevésbé kidolgozott történet, és az átlagos szintet alig meghaladó grafika jellemezte az anyagot. A SOE a második epizóddal minden hiányszógot ki az közzérőlté: ha az univerzum és műfaj (továbbra is) káoszokból akció-szerepjáték nem lenne szó, nyugodtan adhatnának neki más címet, annyi minden változott. A legszembe-tűnőbb változás: grafika. Az **Untold Legends: The Warrior's Code** nagyon csinos effektetek (pl. hullámzó, belépés után felszáradó víz) megpérvolt poligonizáció karaktermek és ellenfelek, a korábbiak jóval finomabb animációit, látványos fény-árnyék hatásokkal, és erősen újratelített vizuális stílus tal az arcunkba – az



első rész realisztikus megközelítésével szemben ezúttal inkább rajzfilmre-képregényre vetették a figurát a Sony-nál (...mi pedig szeretik az ilyesmit, ugye).

Allitól a sztori is komplexebb lesz, bár erről még nem mernék egyértelműen nyilatkozni, lévén, hogy minimális infók állnak rendelkezésre róla – első blikkre a szokásos „nyogvongos” hadúr akar felszeccsközni mindenkivel, aki él és mozog” ortodox fantasy történetekünk a dolog (mold megjelölés, mi sül ki belőle). A sztori prezentációja viszont mindenképpen nagyot lépett előre, az összes NPC beszél, és a korrek (szintén sokat dumáló) átvettett animációkat is kapunk majd dögivel. A választható karakterek száma egyelőre négy helyett hét kasztból válogathatunk. Gyors bontás: Disciple (mágus), Scout (jász), Guardian (harcos), Provoker (ringer) és Merc (ő a liktolatos ördög, aki semmit nem árulnak el – zsoldos, gyűlölködő valami kevert kaszt). A karakterünk a játék elején saját kényünk-kedvünk szerint alakíthatjuk ki, a változatosságra jellemző, hogy csak bőrszínből több mint negyvenféle van felszerakoztatható... Minden karaktert shopenként, azaz alakíthat, egy-egy legendás állású tudnak atalokulni harc közben, a Guardian például retetetes oroszlán – ilyenkor egyedi speciális támadásokkal és tulajdonképpénál bővíti az (első) részhez képest egyébként is sokat bővített) kínlatát. A SOE-nél bogoztok egyet az interfejst is: a támadások könnyebben kivitelezhetők, és a korábbi két verzióval szemben most egyszerűen hat aktív módot árthatunk el villámgyorsan. Természetesen a multiplayer sem került kukába (egy ilyen játéknál kötelező), a multi szekció még szimulált játékoskámogat, közvetlen wi-fi kapcsolatban vagy interneten keresztül. A multi játékmódok még képlekenyek, a dolgok jelenlegi állása szerint Deathmatch, Team Deathmatch, Rabbit Mode és Capture the Flag módusok szerepelnek a kínlatban. Megjelenés 2006 első negyedében, a playtyk szerint már készült a harmadik rész.

### BRAIN FLEX (NINTENDO DS)

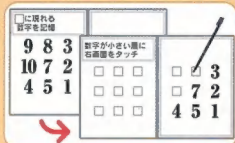
A Nintendo mellett a *Brain Training* (az edzői jógán című) egy soros most mindenki megkínélté téle, maradjunk a rövidített verzióval) volt az a játék, mely elindította a Nintendo DS nyár eleje tartó, és az



# 脳を鍛える大人のDSトレーニング

あなたの「脳」は何歳ですか

川島隆太教授監修 脳科学研究所 脳科学研究所 脳科学研究所



ota is törtélen diadalmenetét Japánban. A kutyus-szimulációhoz hasonlóan a BT sem „rendes” játékok, nincs benne sportoló, abszolút mellőzi a fegyvereket meg a látványos grafikát – műtájak leginkább a „puzzle” kategóriába lehetne besorolni, bár ez sem pontos meghatározás.

A Brain Training – vagy ahogy angol nyelvterületen hívni fogják: **Brain Age** – tulajdonképpen egy remekül összeállított, és jó hásszóra nyújtott IQ teszt. Ott kategóriában tesztelheted a szürkeállományaidat: gondolkodás, memória, analízis, számolás és azonosítás. Mindegyik csoporthoz rengeteg feladvány tartozik, fokozatosan nehezédké kihi-vást kintál – a kezdési „menyit kihi meg 8” – is, milyen két objektumot látsz az előbbi feladatok után hamarosan izsozzó agytár-nak nyílik lehetősé. Minden feladat időkor-lát, a teljesítés után pedig értékelési köps – a játékok meghatározza, hogy „milyen idős” az agyd. Multi is van, meghozza kifejezett izgalmas: egyszerre nyolcan ugorhatunk neki ugyanannak a feladványnak – értelem-zeresen is leggyorsabb lesz a győzelem, az NDS apró csepegtetés jelzi, ha valaki végt-zett – gyors döntésre sarkallva a többieket. (A multiba a hírek szerint elég lesz egy kártya, nem kell mindenkinek megvennie a játé-ka) A Brain Age megjelenési időpontja jelenleg TBA („májd megmondjuk”), állítólag valamikor 2006 első felében lehet rá számí-tani. Hivatalosan csak az amerikai megjeleni-jentéte látszik a Nintendo, de nagyon va-laszínűnek tartjuk, hogy a jövő év folyamán mifélek is iszeteletét teszi az Agytorna.

## MAZSOLÁZÓ

### KOJIMA KIKÉPZÉSEN

Mindent a realitáshoz: Hideo Kojima és lelkes csapata az MGS2-nél Xsz-szabodástól jót-szót (műanyagfegyverekkel) a Konami iro-da-komplexumban, az MGS3 kedvetté tölél-gyarkorlatok tartók az erdőben – most, a **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots** munkálatai között pedig kétszáz ka-tonál kiképzésnek vetették elő magukat.

Kojima a blogjában számol be az esemény-ről a fénnyel a szorakodó látókat la-ncadózza, **Matsuda Mori** vezényelte le. Több sikertelen volt térleten, a folyamatosan (és sikeresen) titkolózó Kojima csak annyit volt hajlandó elárulni, hogy a közel negyvenfős MGS-csapat az utcai harcra próbálta ki extrém körülmények között – a harci szimuláció bőven belenyúl az éjszakába.



Az MGS4 fejlesztése egyelőre jól halad, a csapat lassan befejezi az elkészültet fázist – ennek zárokköröként az „óceánon túlrá” (Európát Amerikától) látogatnak, hogy személyes tapasztalatokat szerezzenek, az hogy mennyiségű fénnyel készítsenek a negyedik MGS helyszínét kiismekkel lokáci-óról. Ha kíváncsi vagy arra, hogy mi törté-nik nap szinten a játékok körül, olvasdag Kojima-on online naplóját, a HIDE08-LOG-ot – ügyes kezek október végétől an-golra fordítják (a viszonylag szorgosan frissí-tett) weboldalt. (Itt tudod megnézni: [http://www.blog.konami.jp/gs/hideob-log\\_e/](http://www.blog.konami.jp/gs/hideob-log_e/))

### SONY A MÁTRIXBAN

A hír nem kifejezetten új, de kellőképpen érdekes: Sony szabadalom az úgy kézzel-ten stimulációra. A japán szórakoztató-elektronika óriás még 2000-ban védte le magának az (egy San Diego-i kutatótól va-szárolt) eljárás, és azóta több-ször is meg-ítölték – utóbbira 2004-ben. A lényeg: ultrahangot sugároznak az úgy megjelöl-tészebe, és így bármilyen érzéki élmény ké-pesek előidézni a szorgoktól a hangon és a képen át az érzéské. A dolog megjelöl-tésen fuztázisuknak hangzik, de állítólag nem pusztán fantomzorgokra, több szakértő-ly az agykutatás egy úttörőjének számó-tan tartott Niels Birbaumer) minősítette

„kézenfekvőnek” és „megvalósíthatóknak” az eljárást. Mielőtt mindenki összepisné-magát a gyönyörűségtől, ne mindentéle iz-galmas fantáziákkal (virtuális, de annál na-rább éjszaka Jessica Alba-val, vagy más ne-mi preferencia esetén Brad Pittel -) kezdene szóni a fentiek köré – a Playstation 3 NEM ezt a technológiát fogja alkalmazni, az el-járás erősen kísérleti szakaszban van. Majd talán fiz és műlva – a Playstation VR-ben.

## HALO FILM – A RÉSZLETEK

A Microsoft az X05-ön szót el új informá-ciókat a készülő Halo mozihról. Először is: rendező meg nincs, de executive producer már van, aki nem más, mint [dobber-gés] **Peter Jackson** maostra. Jackson nagy játékrongáló, és kökémény Halo 2 harcos híreben áll, így nem csudo, hogy az MS őt szemelette ki a Halo mozi gondnoká-nak. További jó hír, hogy Jackson nem egyedül lépett a porondra, hozta magával a Gyűrűk Urá (meg a King Kong) trükkjeit felelős, mellesleg saját tulajdonában lévő WETA-t is – ő k fogják csinálni a speciális effektet a filmhez. A rendezőválasztás is Jackson feladatra lesz – mivel a film 2007-es premier célja meg, ez gyantihatón ha-napok alatt megköténik.

További izgalmas infók a szolgálatunk: a **LatinoReview** (nagy hagyományok-kal, és jó kapcsolatokkal rendelkező filmes online magazin) rátele a kezét a film for-gatókönyvre. A szkeptik Alex Garland (28 nappal később) követte el, és a **LatinoRe-view** megjelölt színtér egész egyszerűen fantasztikus. Nem bírjuk meg, hogy ne csemegezzünk egy kicsit a tartalomról: aki SEMMIT nem akar tudni a filmről, **ITT hagyja abba az olvasást**, és ugorjon a következő hírre, mert kökémény **spoile-rek** következnek.

A film egy masszív csatával nyit (több tu-zodati Sporton vs. Covenant), az első „spá-ció” a játékok előtérítését meséli el. A film az első rész eseményein alapozik, és hien (kissé kábfőve) követi az eredeti szorít-még a befejezés is ugyanaz. A forgató-könyv bővelkedik a brutális közelharco-ban: az egyik jeleneten egy Elite a szó legszorosabb értelmében kettévág egy ten-gereszgyalogost a plazmakardjával, és a mellre tapasztott plazmagránát a bordákra gyakorlati játékokat hozzászól is megcsodál-hatjuk. Viszoközben a játékok egy legem-lekezetesebb pillanata, a **Silent Cartographer** pályá nyitászokozása is – MLC a katonák vs. Covenant a tengerparton. (Master Chief később Warhogat is vezet.) A **LatinoReview** a „videójátékokfilmek Saving Private Ryan”-jé-nek nevezi a Halo forgatókönyvet. Végül jöjjen a minden Halo-rongáló érdeklő infó: igen, a filmben Master Chief levezi a sisak-ját – de az arcát nem látjuk, csak a fejét és a tarkóját. Hőféhar, napfényt soha nem lát-tott bőre van. **(A durva élethe, ez komoly lesz! Martin)**

## KÖRNYEZET-SZIMULÁ-CIÓ A PHILIPSTÓL

A Philips mellékletben két vissza a játéko-parba: az elektronika óriás nem játékoko-zott, hanem a játékművelni fókusz szimulá-ció technológiát fejleszt négy éve – a projekt neve **amBx**. Magdérés kiegészítőről, a háztartásban alvóber megjelölésű be-rendezések (lámpák, fűtés, lejárat) blue-tooth / wifi hálózatra köti, és azokat össze-

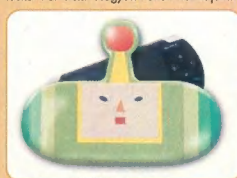


hanglaton irányító szerkenyűről van szó: a mindennap használatos eszközök az inter-aktív szórakozás szolgálatába állnak, és funkciójuknak megfelelően a játékok hangu-latához – az adott pályához illeszkedő fényár-nyók vetnek a falakra, légszavakkal szí-mulálják a szokat, vagy koncentrációt sug-ároznak ki magukból. A Philips egyébként nem csak játékokban, hanem filmekben is gondolkodik, de egyelőre a nagy videójáté-kokkal állnak tárgyalásban (állítólag so-kan mutatnak érdeklődést a technológia iránt). Az első modellek valamikor 2006 má-jusában kerülnek a boltokba.

Az ötlet nem rossz, de a megvalósítás ni-kéntje kissé kezdő – kétféle, hogy a szór-bában található két darab teljesen szan-dar lámpa bármilyen „vetítésre” is képes lenne a szokásos sárga fényen kívül – ma-ximusan a Doom III hibásan működő, ki-ki hagyó fényforrásait lehetne velük szimulá-lni...

## CUKI KATAMARI HORDTÁSKA

Nagyon aranyos, nagyon szeretnénk egyet, de mivel valószínűleg soha nem ke-rül ki Japánból, soha nem lesz nekünk ilyen: kawaii **Katamari Damacy** hardtá-ska PSP-hez. Hogy lehet hozzájutni?



Kemény küzdelmek árán: sürgősen fel ké-ne keresnünk a szigetországba, aztán villám-gyorsan előrendelni a Katamari december végén (húszkötetűdék) debütáló, a PS2-es első részel komoly hasonlóságokat mutató PSP verziójára, a **Bokura Watashina Katamari Damacy**-ra – akkor ingyen és bármén-ve kapunk egyet a játékok lezárlatokról a Namco-tól. Hardtáskánk tehát nem lesz, egyelőre megelégednünk annyival is, ha a japán kiadó végre bejelentené az európai verziót (mert eddig még nem tett ilyet – pedig KELL nekünk).



**P**ár hónap használat / szenvedés után végleg elpako-  
lára került a Katasztrófa 6230-as telefonom, hogy  
újra az N-Gage kerüljön használatba. Az N-Gage-el  
soha nem volt semmilyen gond, és amióta tudom, hogy a ki-  
be kapcsolás jobban szívja az elemet, mint a játék, már  
elegendő sokáig kihúzza egy feltöltéssel. Szép nagy kijelző,  
normális gombok és logikus menü – minden finomság, amit  
a cég másik údvőskéje nem mondhat el magáról. Egyéb-  
ként bázsze nagy, ja, de én is az vagyok, jól kiegészítjük  
együtt.

A piaci szereplés más dolog – Anssi Vanjoki, a multime-  
dia üzletáguk vezetője keserget egy nagyot ele-  
fett, hogy 6 millió eladott darabban számoltak, de csak két-  
millió ment el belőle. A Nokia azonban nem a Nintendo,  
azaz nem elsődleges életcéljuk a vásárlók szívatása. (Kifej-  
tettem már elméletemet a Nintendo Genyo Csoportról? A  
Kyoto-i főhadiszállás egy titkos földalatti tanácstermében  
gyűlnek össze minden félvezető a NGS tagjai, hogy meg-  
vesszék, az aktuális helyzetben mivel lehet legjobban ki-  
szűrni azokkal, akik valamilyen rejtélyes oknál fogva még  
mindig GameCube, GameBoy vagy NDS vásárlók. A leg-  
újabb ötletük, hogy az NDS WiFi USB stickhez csak Win-  
dows drivert adnak. La!) Az N-Gage-et viszont mindenki  
utálta már az elejétől fogva, beleértve a QD változatot is,  
pedig ennek értékes módon nem kellett 2 év, hogy norma-  
lisan látszólagos kiadásra jelenjen meg a piacon.  
Szóval telték a hónapok és csorogtak a játékok is – multi-  
platform portok kilóro, exkluzívok pedig csak módjával  
és jobbára a mainstream közösség számára észrevétlenül: lett  
MAD(OKitika)RPG, ingyen letölthető, közösségiadású 3D  
Snake játéka, a Pathway to Glory-t pedig az Edge magazin  
csempében az 2004-es év második világháborús játékának  
hívták. Pont ilyen csempében futott be az alábbi öt darab is,  
egy felcímlenzet, fehér borítékban volt becsúsztatva az ajtó  
alatt, némi fehér por kíséretében.



gozásával. Finomodott a harci modell – elkészült az automati-  
kus védelemre beállítható mörgr, a katonák pszichikai kondi-  
ciója taktikai elem lett, amit az ellenség M1 képes előnyére is  
fordítani, az egységek pedig képesek lettek egymás akcióinak  
kommentálására és értékelésére. Az elődhoz hasonlóan a ké-  
szítők most sem furakodtak a kiemelkedő audio alafestéssel:  
majd egy órányi nagyzenekari muzsika és ezermi voice-act  
biztosítja a korábbi háborús atmoszférát. Jó (4/5).



futatlanságok rajta. A játék mechanikája az MindenNinten-  
doPlatform Wars-ban (mert ugye nem a GameBoy Advance-  
es volt az első Wars játék) megismertettek követi: választ-  
ható kapitányok, körörmint mozgatható, egyedi attribútó-  
mokkal rendelkező egységek, harc közben állandó csata-  
minimál, térképenként adott egyedi nyeresi feltételek –  
mindezek egészülnek ki a High Seize sokkal szofisztikál-  
tabb környezeti jellemzőivel (köd, vízmélység, stb.) és az



# N-GAGE JÁTÉKTESZTEK

## PATHWAY TO GLORY: IKUSA ISLANDS

A PG: Ikusa Island a már említett (és értelemszerűen a nevé-  
ből kisakkozható) Pathway to Glory folytatása. A játék megar-  
totta mindazt, ami elődjét kiemelte az elmúlt két év második vi-  
lágháborús (játékardatóból: a hangulatok sepa tónusú grafika,  
az egyedi hangszereket és a könnyű játszhatósággal meg-  
felelő hardcore játékménetet. Természetesen megmaradt a va-  
lós idejű, felidő 3D-s (izometrikus) taktikai jelleg (lásd: Comman-  
dos sorozat) is, így talán fokozott helyett az expanzió megfe-  
lelőbb kifejezés lenne: javított grafikai engine, új pályák, új kü-  
ldetések, új fegyverek, új járművek és természetesen új katonai  
egységek kerültek implementálásra, az eredeti audio minőség  
elérhető most a távol-keleti, csendes-óceáni hadszíntér felől.



## HIGH SEIZE



Ha már jól sikerült klónokról volt szó, itt egy másik: az Ad-  
vance Wars-ra néhol már értelmetlenül hasonítani akaró já-  
tékok (ez első szembeoltó dolog: tutorial alatt csak egy me-  
ntési hely van, ez mindig felülíródik) a PG alkotótól – körö-  
re osztott, kiterjedtes, kincskeresés stratégia, kalózas beűlé-  
s. Az alapötletén túlmenően követi a közép / újkor karibi vi-  
lág utókat által kitöltött és kiszínezett mítosz és mesevilág:  
a főhős családja vonalon indul rakoncátok és kincset keresni  
az opiótál kapott kincsestérkép-darab segítségével, miköz-  
ben az antagonistaoknak is a vonatkozó rokonokra és kin-  
cserekre fáj a foguk. A térkép elveszett darabjainak megtalá-  
lásával a felleldezhető területek száma is növekszik: 37  
single és 34 multiplayer pálya várja, hogy az ellenség meg-

egységek részletesebb tulajdonságokkal. Az átvétel persze  
nem von le semmit a HS értékeiből (jó helyről lopni egyvél-  
ként sem szegény): egyedi, szép, kézzel rajzolt játékok,  
hangulatok körültekintő, melyet a Redlynx-től már megszokott túl-  
áradó audio profi (nagyzenekar + több száz hang) az  
platform egyik legjobb játéka vározzal. Jelen (5/5).

## ONE

A mostani ötös leggyengébb darabja, a 3D-s veredé-  
s hullámot dark-urban stílusú nyereggel meglavagolni kívá-  
nó veredéskis cím. Amióta a DOAXBV (és különösen a nu-  
de patch – fogadni vagyok hajlandó, hogy a Tecmo készí-  
tette, hogy a botrányból reklámtól csíholjon) meghódította  
a világot, nem készülhet trendi karakterorientált sportjáték  
anélkül, hogy kedvenceinkre mindenféle dögös / szeizis /

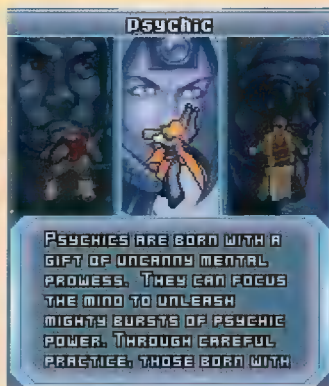




macsós, de lényegében kényelmellen és nem igazán praktikus cuccokat lehessen aggodni. A One sem kivétel: egy kis állatcsoport, és KillerBaby kész az útszére. A verakadás hez használ kombók tóra nem áll rendelkezésre azonnal teljes szélességében – azokat az elérhető 48 ellenfélét kell, azokat legyőzéssel a 14 lehetséges scena-en eltanulni. A játékok egyedi jellegzetessége inkább a multiplayerben jönnek elő – minden 100.000-nél több lakkossal rendelkező város saját arénát kap a nagy N-Gage Arénában, ahol a helyi NG tulajdonosokkal lehet összemérni a képességeket. A játékok önálló Standby móddal is bír, amely bluetooth-on keresztül figyel: ha egy másik One került az érzékelés terébe, automatikusan kihívja azt összehasonlásra. A grafikai megjelenítés körülbelül azt hozza, amit a gép 3D hardvere megjeleníteni képes – a karakterek nagyok és részletek, a háttér részlet gazdag, összességében azonban csak egy közepeszerű verakadás cím. Elégésben (2/5).

## RIFTS: PROMISE OF POWER

Igen, ez a Riffs az a Riffs, a Palladium Books-os vegyes felvágott RPG, amely már vagy 15 éve az egyik legnagyobb világ szerepjátékos körökben. És igen, az N-Gage-es Riffs: PoR az első(!) videójáték, amely ebben a világban játszódik (és ez „nyilvánvalóan” nem kevés pénzbe került a Nókianak). Vegyes felvágott, mert van benne minden: science fiction, fantasy, horror, természetfeletti, szuperhősök, dimenziók utazás, mágia, szörnyek – a kapuként működő Ajtókör következtében ősi istenek, vámpírok, sárkányok, cyborgok, mech-ek és társaik esnek egy másnak az ennek következtében már nem annyira barátságos arcú Földön. A végredmény egy izometrikusnak látszó, de valójában 3D (körbeforgatható kamera) akció-



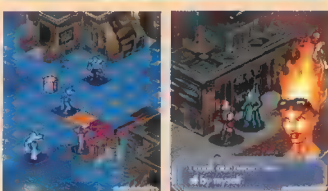
tékidő (legalább 20 akkumulátor feltöltés), bluetooth és N-Gage Arena (játékműködő multihoz. A hangulatot egyébként nagyon eltölti, a kézzel rajzolt karakterek és képek olyanok, mint a hivatalos Riffs artworkok, sajnos azonban a körre osztott harc kicsit lassítja a játékok. Kipróbálás gyantán a készítőkhonlapjáról egy hat órás játszható demo is letölthető – dicséretes dolog. Riffs rangjainak J6 (4/5), egyébként Középes (3/5).



go a casual ötlet is jobban illik a géphez: nem nagyon tudok elképzelni olyan N-Gage (játékot, aki 40 órát tesz egy RPG-be a telefonján, míg egy flipper akár pár percére is elővehető a hűvén vagy a buszmegállóban. Az osztalok soha nem statikusak – a karok és a golyó tulajdonságai a 35 különböző powerup felvételével megváltoztathatók, az ellenfelek pedig visszatomadnak. És ha mindez elegendő nem lenne elég, került a csomagba flipperasztal-szerkesztő (a kész alkotások online



## PATHWAY TO GLORY: IKUSA ISLANDS HIGH SEIZE ONE RIFTS: PROMISE OF POWER MILE HIGH PINBALL



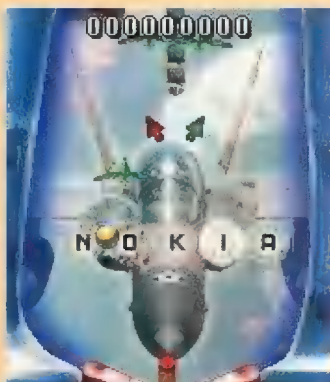
RPG lett, körre osztott harcokkal, ahol állig felfegyverzett mágusokkal (is, mert 12 karakterosztály elérhető) ráhajtjuk a bolygó útjának útjait. Szóval is több legyen, varázslat és egyedi támadó moka, 40 órányi single player játékos.



## MILE HIGH PINBALL

A Bonus Mobile MHP szösszenete isteni jó szórakozás. Ha valaki anno játszott a PC Engine-es (stb.) Devil's Crush-ol, akkor nem ismeretlen az ötlet: egymás „felé” applikált flipperasztalok, ahol egy adott osztalon lévő felelősek teljesítése után megnyílik az asztal teleje és fel lehet kerülni a következőre – a droin viszont nyíva marad, így visszafelé mindig lehet esni – szercsénellen esetben a leges-legelejtére is. Nos, az MHP-ban BQ(!) egymás felé került asztal van, mind egyedi felépítéssel és puzzle-lel (kapcsolók sorrendben kapcsolása, meghatározott pontszám összegyűjtése, ellenségek lelövése a golyóval, stb.), így van hová visszamenni. A flipper kiválóan illeszkedik a vertikális kijelzőhöz, a scroll old pedig tökéletes: sync, tear és egyéb dombok nélkül mozgatja a részletes, animált képet még nagy sebességeknél is. Mar-

megoszthatóak) és penge multiplayer is – a high-score-ok mellett a kimentett játéklétségek is feltölthetők az Arénába, amit mások folytatni tudnak. Szóval letessz letölthető, játszható demo válogat. Abszolút Jéles (5/5).



A Nokia tehát nem áll le a N-Gage szupportálásával – a látóhatáron többek között egy újabb MMO (Spirits), az Atari arcade gyűjteménye (igaz, nincs olyan, elektronikus áramkörökkel tartalmazó eszköz, amire az Atari ne jelenítetné meg régi játékeit), egy Warhammer 40K cím és egy Civilization part. Teljes lelki nyugalommal kijelenthető: a handheld világ mostani viráztatosa (lásd: átmennél) idején az N-Gage új játéktalban, képességekben (hardver) és lehetőségekben is (online, külső fejlesztők, stb.) messze megelőzi a GameBoy Advance-t. Játéka fel!

## A VIDEOJÁTÉK-IPAR MEGREGULÁZÁSÁNAK ALAPJAI

A JOSEPH LIEBERMANN - JACK THOMPSON FIASKÓ

Oct 18 05 05:13a John Thompson

p. 1

John B. Thompson, Attorney at Law

October 18, 2005

Chief R. Gil Kerlikowske  
Chief of Police  
Seattle Police Department  
610 Fifth Avenue  
Seattle, Washington Via Fax

Dear Chief Kerlikowske:

A Seattle business by the name of Penny Arcade, whose phone number is [REDACTED] employs certain personnel who have decided to commence and orchestrate criminal harassment of me by various means.

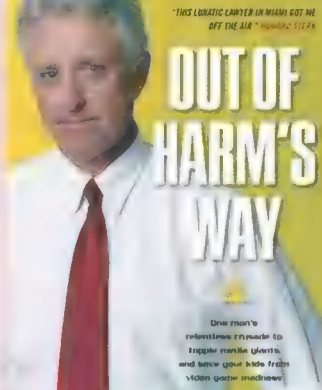
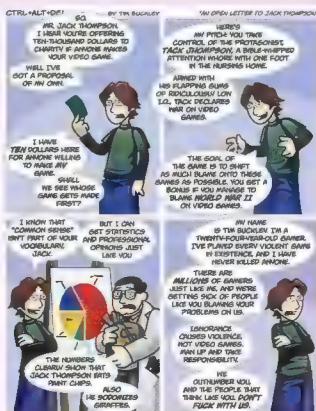
This company has done this because I dared to go on CBS's *60 Minutes* in March and again in July to explain a wrongful death lawsuit I have brought on behalf of two police officers and a police dispatcher in Fayette, Alabama, who were shot in the head and killed by Devin Moore who obsessively trained on *Grand Theft Auto: Vice City* to kill them.

As you may know, this incredibly violent Rockstar Games product is actually a "cup-killing" murder simulator. There are a bunch of computer geeks out there who think that the video game industry has a constitutional right to paint a bullseye on your back and on your officers' backs but that I do not have a constitutional right to point out on *60 Minutes* or anywhere else that they do not have that "constitutional right."

That is what this criminal harassment of me by Penny Arcade is all about. They're even selling an "I Hate Jack Thompson" t-shirt, but that is just the tip of the iceberg. These idiots have been so careless as to post on their [www.pennyarcade.com](http://www.pennyarcade.com) web site what they are doing regarding the harassment of me.

I look forward to working with your fine Police Department to shut this little extortion factory down and/or arrest some of its employees.

Regards, Jack Thompson



JACK THOMPSON

"Az olyan liberálisok, mint én, szeretnek minden felcímkézni majd hátródni az képzéni, hogy ezazt elvették. Ha így lett volna, akkor Churchill egyszerűen néccsáig nevezte volna Hitler-t és véget ért volna a világháború. De nem, a náciak az olyan embereknek kellett és kell megállítani, mint én."

Jack Thompson az elmúlt hetek során az internet "mascotja", azaz kitalálta azt, hogy a Florida-ban próbálják tudni nem polgárpárti aktivisták, makacs ellenállók vagy a demokráciát leromboló kormány ellen fellépve szerzett magának hírnevet - keresztes hadjárat indított, 2005-ben, a videojáték-ipar ellen. Egy olyan szórakoztató egység szemetl a rajongóit, melynek éves bevételé lassan, de biztosan kilőzött a hagyományos termékek. Egy olyan egyéget, melynek milliói kárhoztak.

Tény: egy átlagos rajongó véleményének növekedése 1,5 percnyi virtuális út után szinkronban növekszik az élményfaktor csökkenésével - a nehézségek agresszív viselkedést, az argó legsajátosabb formáit szajkálják ki a beszédközéppont neuronjából, de egy kiadás Resident Evil után még senki sem fog pajszert ragadni, hogy az utcára lépve kibábozza az első szembejövő szereplőit.

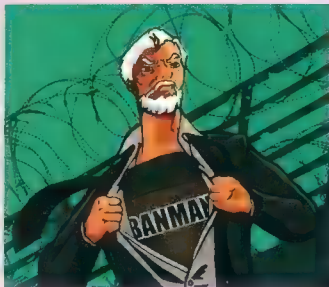
Von bárhonnan is joga arra, hogy az események szövevényes heljából egy elemet kiemelje kiáltsa ki a bűnös és ítéljen el egy teljes közösséget? Rohant világunkban az műveltségi szinten tartóssá, vaskos irodalmi művek elválasztása nem jut idő, a kapcsolódások önállóan elfogadott formája a televízió téli, tartalmi szűrése nélkül. A '90-as években készült felmérés alapján az általános amerikai tízéves előbb lát gyilkossági játék bűncselekményét, mint egy meztelen nő vagy férfilestet: a hírházás média napi 24 órában, az hét minden napján a legszofisztáltabb eseteket teszt képernyőre. A tartalmi kontroll pusztán a prűdség kielégültség terjed, a cenzorok marká az ügyvédtelelem elszárával felénekezte lel bukása minden olyan audiovizuális termékkel, mely negatívban hatna a szellemi és a fizikális fejlődésre - a városban kúrdi tetemek, a szelbetszett agyvelők nem tartoznak ebbe a kategóriába. Ahhoz, hogy megértsük a folyamatokat, jóval korábban kell visszanyúlnunk.

Az 1980-as esztendő kulturális hatása mindmég érezhető. Az október és november közötti időszakot a szórakozási tevékenység alomágyára az osztrák is és a szintén emberes műszakiálk rendeltéző amerikai riválisa segédletével olyan filmklasszikusokat ter-





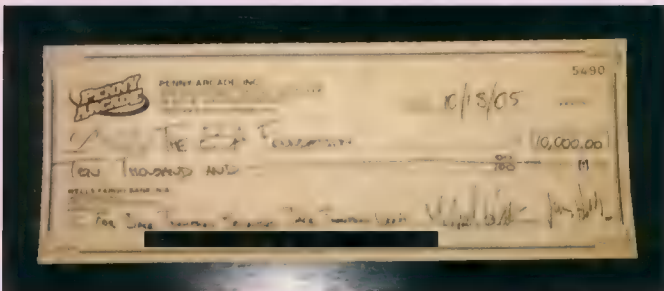
## A HÓNAP TÉMÁJA



miel a megaból, mint a kifogyhatatlan lésszerű rendeltetés és gyakorlati szabehetetlen Rambo, vagy a jóvő századok által megfogható mechanikus Terminator. Természetesen a B-galériában főképp kisebb stúdiók kíméltjei járják hozzá a érzékek ilyen formájának általános el fogadottságát a tételezés – elég csak bekapcsolni valamelyik kereskedelmi csatornát egy hétköznapi este, hogy olyan kulturális élményben legyen résznünk, mint a „Gonosz Teremtés 17”, vagy „A kubai naja 3”; bár a címek fiktitív, hűen tükrözik a minőségét arra megfigyelő állapotot. Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, Jean-Claude Van Damme, David Lundgren és Steven Seagal cselekedte kivételiesen nem tartoznak mondandóval, morális ítélet, megis egy világ imádká meg fogadta meg őket trónjukat – ezeken nőtünk fel. Akción, hűteltelenet és dzsungelharosokon.

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

Wilson  
consolegeek@stw.hu





## JÁTEKTEREM TÖRTÉNELEM - MÁSODIK RÉSZ

A múlt hónapban újjá indított játéktérmi múzeum-látogatásunk az 1975-es telőlánál fejertük be. Il-domos tehát innét folytatni, hiszen a '70-es évek közepétől ez az iparág rohamléptekkel fejlődött, rend-szerint igen nagy bevételt elérő területre kezdte kin-ti magát.

A Tank, Gun Fight és Jaws sikerein felbuzdulva az akkoriban Bally Midway néven futó társaság újszerű videójáték kifejlesztésébe kezdett. Noha az alap-anyagok rendelkezésre álltak, sikerült teljesen egye-di, háromgombos és iránykaros kivitelben készült masinát alkotniuk. A kompetív kettőjátékos üzemmód-ban működő labirintusjáték a Amazing Maze Game nevet kapta, habár a kabinetenként leg több ese-ben csak a Maze felirat volt olvasható. A fekete-fe-hérben pompázó játéktér roppant egyszerű, logikai és ügyességi programot sejtetett. Az előre letárolt, nehézségi fokozatban egymás után következő labi-rintusokban kellett átverekednie magát a játékosnak, mielőtt a képernyő alsó felétáján számláló nul-ára nem ért. Többjátékos esetén az nyert, aki teljesí-teni tudta az adott szintet a meghatározott idő alá-t. Egyszerű programcska volt, de akkoriban kiváló szórakozást nyújtott.

Az 1976-os esztendő sok olyan apróságot hozott a nagyérdeműnek, amik még a mai napig közudat-ban vannak és népszerűségnek örvendenek. Ehhez a táborhoz tartozik a logikai / ügyességi játékok egyik alapkategóriáját meghatározó Atari-féle Breakout is. A falőrő, pattingó labda a Space Invaders-hoz ha-sonlón az egyik olyan játék a történelemben, ami szinte minden játéktérre, telefonra, hordozható kü-tyűre megjelent, és máig millióknak szerez kellemes perceket. Aki esetleg nem ismeri a koncepciót: adott néhány egyszerű és bonyolultabb, legálából álló alakzat, amiket egy pattingó labdával kell lebom-bani úgy, hogy azt a képernyő bizonyos oldalain le-

vő pályát irányítva folyamatosan elkapjuk és vissza-patintjuk. A cél, hogy minél több (által. az összes) lő-gár lebontva tovább jussunk a következő szintre – vi-szont csak akkor lehetséges, ha a labda nem pát-ki a képernyőről. Ha jobban beagondolunk, az bizony egy továbbfejlesztett Pong klón, de a bővített koncepció és a későbbi évtizedekben újrarendelt-elemek (különböző képességek és erősebb lőglák, stb.) sokkal érdekesebbé és izgalmasabbá teszik, mint a nagy elődöt. A gép álló és mellé ülhető ki-vitelben is elkészült, de az eredeti változatokból mind-össze 13 (!) darabot tartanak számon a világban.

Bizonyára sokan rácsodálkoztak az Atari másik si-kerjátékára is, amely a Starship címet viselte. Az őri-si kabinettel rendelkező játéktér egyenlő FPS néze-tet használva (pedig hol volt még akkor a Doom) egy csillogvadász pilótafülkéjébe ültette a játékosat, akik ezek után a szövetséget vívott űrcsapatban kellett helyt állnia. A Star Wars-ra erősen hajazó akcióban lényzeralakokkal és protontorpedókkal kellett leszed-ni a mindenholon előkerülő ellenséges gépet – ismerős, nemde? Ha sikerült 3500 pontot összesze-dni a lejárt űrhajóból (a különböző típusoktól eltérő pontszám jött), egy szemvillanás alatt a hipertérbe kerültek, ahol tovább folytatható a harcot – nagy villódzás közepette. A gép érdekességként ro-bott be a kődalba a célpontot (crosshair) hasz-nálva, valamint a képernyő előtti területen álló űr-hajós figura tükör megoldással megvalósított moz-gása is, ami igen impresszív képet festett a robusztus gépezet mellett. Na igen, a Atari már akkoriban is ér-tette a dolgát...

Számas, az előbbieken ismertetett koncepcióra épülő klón jelent meg akkoriban, és a logikai pro-gram is töretlen sikernek számítottak. A Midway ezt felismerve létrehozta a mai Snake játékok őst Checkmate néven, ami ugyan egy fekete-fehér, ám-de overly technikával megiscak szint megoldá-sú átvész produktum volt. A cél természetesen az volt, hogy a kígyókat irányítva se a saját, se pedig az el-

lenfél kockáinak ne menjünk neki. Elhalálozaskor a megmaradt játékosok 1-1 pontot kaptak és a köv-ekező szintre jutottak. A gép érdekessége a mester-séges intelligencia megjelenése volt, ugyanis egy játé-kos esetén a másik három szerepét a CPU vette át. A nehézségi szint, a pályák száma és az életek száma már DIP Switch-es megoldással volt kialakítva, így egy kis hátsó panelbábrálással állíthatók voltak az egyes paraméterek.

Miatt a Dip Switch-ek kezdik megháldítani a NYÁK-tervezők szíveit, a Cinematronics vektoros számrő-bárgátási eredményeképp megszületett az első kö-zöli jegyzeti saját belső nézetből látszó, 3D-s grafi-kát prezentáló játéktér. A Starhawk néven futó pro-jekt habár fekete-fehér ábrázolást használ, új utakat nyitott meg a vektorgrafikus megoldások terén. A há-rangombos játé vezérlését, kettőjátékos módot kínáló program nehézségi szintekre osztotta a játékok. Minél tovább jutottunk az ellenséges egységek levadász-ás követően, annál gyorsabban érkeztek a nyakunkra. Ha idő előtt nem sikerült vektorjaira szedni őket a mo-nitoron, 800 pontot veszített a játékos, ami a rangsor-ban való helyezését is képes volt módosítani.

Vektoros megoldásokkal kínálta meg a Vectorbeam Barrier-t is, ami izometrikus nézetű, fekete-fehér vektorhálós megvalósított játéktérben hasonló lövőda-zás mőkövé szórakoztatta a nagyérdeműt. Az ügyességi / akció stílusú képviselő játéktér az első olyan masina volt, ami vektorral megvalósított játé-kér-mozgástait tett lehetővé. Ezt úgy képzeljétek el, hogy ha a lentől felfelé haladó játékos sikeresen le-szedte a CPU ellenfeleket és elérte a képernyő legfel-ső szegletét, a játéktér előregördült és a karakter új-ra a monitor aljára kerülve folytathatta az újabb cél-pontok (főként geometriai alakzatok) lelvadászást. Ez a típus azért is ritka, mert a Nemzetközi Arkád Múzeum csak egyetlen létező és működőképes válto-zatról tud a világon.

1978 a színes CRT technológiával megjelenő játé-kok és a Space Invaders éve volt. Előbbi azért, mert







ez volt azon időszak, amikor a cégek lassan rájöttek, a színes szórakoztatás a jövő, utóbbi pedig amiatt, mert rengetegen kopintolták le az akkoriban debütáló Taito-féle lövöldözős mókát. Sok-sok színes gép maradt meg a Midway-n is, aki időközben megjelent a továbbfejlesztett, szebbé varázsolt Sea Wolf II-vel (lásd múlt hónap, a koncepció ugyan maradt), valamint az Atari klónokból jól ismert Skydiverrel is, ami egyfajta ejtőernyős szimulátornak nevezhetnénk leginkább. A Skydiver kéjtákos co-op móddal érkezett, a szélirányt figyelembe véve kellett kiadobni a karaktereket a képernyő tetején repkedő gépekből a hol mozgó, hol pedig kisebb-nagyobb területet lefedő leszállóhelyekre. A CRT-t és a szebbé egyébként kevésbé alkalmas játéképítő pontozással döntötte el végeredményt, majd rangsorolta a játékos a menetek lezavarása után.

Talán kevesen tudjátok, talán nem, azért elmondom: az első és eredeti **Space Invaders** bizony nem a Taito nevéhez fűződik. Az őst ugyanis a Midway Bally követte el, csak hogy egy hibás döntést követ-

en sikerült a japánoknak licencelniük a masina jogát. Az így kibővített grafikai jellemzőkkel, átalagított játékmennel, színes ábrázolással és bőhőmennyiségű kabinettel sikerült elérni, hogy a Taito-féle változat (amely sokkal tetszetesebb és értelemzserűen népszerű is volt) terjedjen el a világban. A joy irányítást gombos megoldásra lecserélve az volt a feladat, hogy a Földre bolyban érkező idegen lényeket egytől egyig leszedjük az égből. A négy különböző típusú űrhajó eltérő pontokat eredményezett, aminek végösszege a gép feljegyezte és hi-score táblázatban tárolta.

A masina meglepetésekkel is szolgálta a játékosok számára: tartalékolt és úgy rejtett űrhajókat, amit csak akkor lehetett ki a 300 pont ellenében, ha egy meghátrázott lövedék után kívártuk, míg megérkezik. Ez egy speciális algoritmus alapján mindig bekövetkezett (lásd FURRÉR trükk), amelynek eredményeképp egy **Eric Furrer** (röla kapta a nevét a technika) nevű fiatalember mindmáig tartja a **Space Invaders** 1.111.000 pontot érő, 38 érn és 37 percen át tartó világsúcsát!

A **Space Invaders** volt egyébként a videójáték történelmének során a másik olyan gép, amit a Pang, és a Breakout mellett a lehető legelső formában leközöztet. Nem csoda, hogy mihozzak is kiadalkult a játékot illetően: egy leányzó pl. 5.000 USD-t tulajdonított el szüleitől és fiatal gyermekektől, hogy a hűzők közelében levő játéktérben minél többet játszhasson is masinával.

A következő évben teljesen felbolydult a videójáték piac. Sorra jelentek meg a jobbnál jobb (és rosszabb) klónok, cégek születtek és tűntek el a színeszobák, de a lényeg, hogy megkezdte népszerűsítését a színes kijelző, a szerető hang és a memóriában tárolt információ is. Jelek utaltak arra vonatkozóan, hogy rövidesen szabványosítani fogják az alaplapokat és a kabinetek felépítését is.

Az új hullám neves képviselője a színes **Space Invaders** utánzat **Galaxian** (Namco) címmel, a Sega-féle **Space Attack**, vagy mindenki kedvenc **Pac-Man**je is, amit csak a '80-as évektől idomos így hívni. Eredetileg Puckman volt ugyanis a becses neve a drágaságnak. A pontszegítés és szellemiigazolás okosság tipikus logikai / gyorsasági játéka, ami azonban megint csak kopintásoknak nevezhető, ha a Sega / Grem-lin Duo Head Onjára vagy annak kéjtákos Head On 2-jére gondolunk. Utóbbi ugyanis meglehetősen jó táptáplál szolgálta a Puckmannak: adott egy vonalakkal át-

szőtt képernyő, közöttük pontok, amiket a játékos versenytáulájával kellett összeszedgetni. Mindeközben a CPU járgánya azon mesterkedett, hogy nekikrohanjon az ember által irányított négykerékűnek, így véget vetve a nem túl hosszú életű játékmennel. Irányváltózatokra csak a széleken és az irányt kijelölő vonalak kezdeténél volt lehetőség... márpedig ha ezt összevetjük Puckmannel, rájöhettünk, hogy bizony rengeteg a hasonlóság. A vonalakat lecserelelték labirintusra, az autót egy eszegető figurára, az ellenfelet pedig szellemekre, akik folyamatosan üldöznek. Az alapkoncept maradt, mégis sikerült úgy világhírű és a mai napig első főhőst alkotni, miközben a Head Onra már a kúlya sem emlékszik.

Újabb mérlelközös érkezünk tehát. Az ötlelopokdás és az innovatív új színes megoldásokat prezentáló játékok a '80-as évektől kezdődően elárasztják az elektronikus szórakoztatóipart. Akkor a kortól, amikor a játéktér, mint fogalom már ismert volt Európában is. Következő számunkban ismét sok érdekes és ismert játéképítő körül szaglászunk egy alapot, addig is Stay Tuned!

Stinger  
stinger@chello.hu

## Taito America

# THE NEW SPACE TRIMLINE™

# INVADERS™

... world's most popular game  
... most compact cabinet!

'Reach profit heights!  
'Enter a galaxy ... locations!

Height: 130" x 144"  
Width: 24" x 16"  
Depth: 40" x 24"  
Power: 240V 60Hz 10A  
Pin: 15P 15P 15P 15P

It's maximum fun and profit per square foot!  
It's the go-anywhere, played-everywhere, usual from  
TAITO AMERICA CORPORATION  
1700 25th Ave.  
E.K. Group, Inc. 6 60001  
1715 38th Ave. N.Y.N.Y. 10032  
Tel: (212) 696-0000  
Tel: (212) 696-0000

**TAITO**

TAITO AMERICA CORPORATION  
1700 25th Ave.  
E.K. Group, Inc. 6 60001  
1715 38th Ave. N.Y.N.Y. 10032  
Tel: (212) 696-0000  
Tel: (212) 696-0000





[illegible]

a hatvanas évekből. Ez egy a készülő, be-  
vagy a vállalatot is. Hogy am má-  
és a vállalatot is. Hogy am má-  
ruiz, a magán-  
sze a klasszikus  
ezekben a f  
küszködő  
aki



mezést  
szomszédos  
érez  
ám),  
olvasáshoz  
látom  
az

eredet- történet  
kiadásra  
kedve  
a. eg  
k  
adó  
é

(Ez is ejj  
amit sosem... szeren-  
gyerekek  
mégis, hétfői regg  
sugárzásra, csakhogy  
meg  
tiz a kívánság lakberendező



# ULTIMATE SPIDER-MAN









# PARAFAKTOR NO. 2.

Nem a Heroes of the Pacific ■■ e havi számban tesztelt egyetlen játék, aminek tesztelésétől igen nagyon fáztam. Mikor nálam landoltak a Battlefield 2 - Modern Combat újságírók részére szétszóró változatának „Please return to the EA mastering lab” felirátú lemezei, még igencsak paráztam a gondolatától, hogy egy kizárólag online játékmennetbe küldték, PC-s gyökerekkel rendelkező, így konzolokon életképtelen produkciót kell majd elemeire cincálnom. Féltem, hogy alapulannak bizonyultak. A Digital Illusions-ról nyugodtan példát vehetek bármelyik fejlesztőgárdára, hiszen a lehetőségekhez képest megpróbálnak jól integrálni a személyi számítógépeinkről már ismerősöket ránk kacsintó – mondhatni „kultúra éretl” – Battlefield-hagyományokba a konzolos társadalom által támogatott előadásokat...

## A HELYSZÍN: KAZAHSZTÁN...

...a stílus neve modern taktikai first person shooter. Nagy harc, amerikai, európai uniós, kínai(!), a végül, de nem utolsósorban közép-keleti koalíciós véli latba minden erejét a Kazahsztán lerohanó ellenséges erőkké – vagy hogy a napjaink-



ban oly’ divatos kifejezéssel éljék – a terrorizmussal szemben. Hogy miért fontos számukra az említett állam függetlensége, arra most (se) térjünk ki, mindenesetre a játék single player (!) campaign módjának kerettörténete – tekintetbe véve a világ jelenlegi politikai berendezkedését – meglehetősen valószínűsíthető. A közös cél érdekében harcoló Világrendőrség és Kína... vicces. A lényeg azonban minden kétséget kizáróan az, hogy van egyjátékos mód! Lássuk, hogy a választott játékmódot (Single player mission / Challenge, vagy Live / Online) függetlenül mifele egységeket vehetünk irányításunk alá, s hogy miként sikerült megvalósítani az alakulatunk egyes tagjai közötti zökkenőmentes váltogatást! Összesen ötféle különböztethetünk meg, melyeknek fegyverzeténél ■■ szűri módon való előrehaladással párhuzamosan folyamatosan bővül (unlock). Rahamasztag – ikonja: villám. Támadó- és füstgránát, támadó géppuska, s pisztoly képi a legalapvetőbb harci egységünk felszerelését. Főként ■■ játék kezdeti szakaszában velük fogjuk ■■ legjobb időt eltölteni, hiszen az esetek döntő többségében ezek a srácok lesznek kénytelenek a tűzvonalba előremenni.



Mesterlövész osztág – ikonja: célkereszt. A standardnak mondható támadó- és füstgránát mellett – minő meglepetés – távcsőves mesterlövész puská képi a legelőbb fegyvertől annak a (javarészt „campelo”, hagyományosan egyhelyben bóbórozó és lesből löm- adó osztágnak. Sok esetben ■■ is változtatathatók pozíciót ■■ menet közben kiadott parancsok értelmében, ■■ bizonyos esetekben igen frusztráló tud lenni. A lézerirányzék, mellyel a légicsapások pozícióját határozhatjuk meg ultimate fegyver, de csínját kell bálni vele, nehogy úgy járjunk, mint a Platoon egyik hírhedt parancsnoka, aki saját egységének lenapalmozását kérte... Speciális osztág – ikonja: tör. Mondhatni alapvetően a közelharcra kiképzett, bárhol, bármilyen helyzetben bevetéssel ellát alakulat. Specó hantompittott pisztoly és támadó géppuska, gránát és a legendás C4, no meg tüllélés, másra nincs s nem is lehet szüksége. Mérnök osztág – ikonja: villáskulcs. Az ikon jól jelképezi feladatukat, hisz a sérült járművek gyors és szakszerű helyszíni javításában elenáró – sőt egyedüli – egység KONZOL- 576 KUNZOL-



tes: nem csak pisztolyt, hanem villót is indítva rakóta is része felszerelésének standard elemeinek, mindemellett ■ aknák telepítése is ennek az osztagnak ■ feladatkörébe tartozik.

**Ellátó osztág** - Ikonja: kereszt. A jóték tanán legérsebb egysége, igazi nehéztüzérség ■ főbbi osztág által alkalmazottól lényegesen hatékonyabb géppuskával, gyorsabb auto-integerrel, pisztollyal, gránátokkal és aknavető-támogatási kérelem lehetőségével. Utimate osztágit vérszívóvalérő kénes

Valamennyi hadsér a fent említett felszerelések kifőléte-  
ző változatával látja el azokat osztagait, így összesen fel-  
számlázta legyver találhat a jótékoni Impozans szon-  
n, annyi bizonyos! Ami ennél jóval lényegesebb viszont az,  
hogy a menet közben gyeng, zökkenőmentesen talál-  
tásközvetítő egységeket egyesítjük között. Elhész  
nem kell más tennünk, minthogy az irányítást kívánt em-  
berünk irányába forduljunk, s az Y gomb megnyomásá-  
már az új katonába bújhatunk. És ez grafikai szem-  
pontból elkepesztően durva mértékben eltérő és  
megvalósít megoldás az az egységek szemszögéből  
közül dréjűl kamardás. Talán csak annyi háttérjűt  
vagy, hogy a látszólag berendezéseken, ahol jobban  
származnak az osztagok és egyes tagjai, nem minden  
esetben tudunk kellő gyorsasággal a megfelelő em-  
berünkkel váltani... eztől alternatív egy gondolat az a leg-  
jobb megoldás = szelőkör, s ez az az egyik olyan  
„feature” ami lehetővé teszi, hogy konzolokon is imple-  
mentálni lehessen ezt a navyszerű jótékali.

Véleményem szerint semmi csodálkozónivaló nincs azon, hogy a játékokban rendelkezésünkre álló járművek között nem találhatjuk meg a PC-s verzióban játszható unitként hadrendbe állított repülőgépeket. Kisebbek a pályaszakaszok, így minden bizonyról hamar kifutnánk a csatamezőről, bár ezt még így nehéz eljátszani... A négy haderő összesen majdnem

[illegible]

Nem rovom fel a fejlesztőknek azt, hogy az egyjátékos módban lévő botok mesterséges intelligenciája nem a legelőkeltebb. Szerencsére az egyszerű a csatlákon mozgó nagy unit-

## MINIMÁLIS FINTOR

Nem esik nehezemre leírni: igen  
nagyon közel áll a tökéleteshez...  
[Dae]  
suffocation@japan.co.jp



EA / DIGITAL ILLUSION	
PS2, XBOX, PSP, X360	
professore	kiváló
információ	kiváló
szervezés	kiváló
csapat	kiváló
szervezés	kiváló

1. Jalekos, 32 online, dpl II  
memoriakártya  
analóg irányító (dual check)

1 Játékos, 32 online, 800K live,  
18 blokk, 5.1

Nekem a használható járművek tetszettek ■ legjobban benne... Egyébként minden szépsége és értéke ellenére valahogy - és ezt most ■ tudom megindokolni - ridegnek érzem a járatokat. Túl steril talán...?







akkor visszatérve emberkeikkel  
egykor rá, amióta feleségül és gy- lyan pl.  
lett a család, akik tanácsok és cse- nem bármilyen  
valami egy alkalomként pl. boxozók, srárok, aki  
Már azonnal kezdett el? Más lett, mint az  
az biztos. Sokkal akciózósabb, sokkal betegesebb. Szé-  
szarított én nem ?  
talan sokatnak gyakori beüvöl-  
né és az állandó szétl- kezdés  
tiszte. Azt azonban be kell hogy pillanatának  
közvetlen az az, hogy szor-  
mind a földmunka terén frez- most jobb  
a mag a földmunka terén  
szé- az az egész orszá- in lesz de  
az nívó. Mindenki  
szont az az, ha valaki el- eldönt, akkor pe-  
ki a leg- az első érté-

PS2

19



# MULTI TESZT SÍOKTATÁS KEZDŐKNEK xbox playstation 2

Az SSX sorozat első része már a kezdeti PS2-es demólemez óta belepompázta magát a szivárvány, felverekedve magát rögtön a legjobb snowboardos stílusok közé. Kezdeti látvány az árkok és slúszok, és a trükkökre kell kihagyni a játékmenn, amire a 2 évvel előtti harmadik rész még pluszban ráírt egy jókora „örökös” lapot. Napjainkra az SSX sorozatnak már csak kb. annyit köze maradt az igazi snowboardozáshoz, mint a Burnoutnak a szimulációhoz. Ezzel viszont sajnos igazságot megosztotta a széria a játékosok véleményét, hiszen akik nem tanultak meg benne – már-már a Tony Hawk-ra hajazó bonyolult módon – trükközni, azok csak kevés sikerélménnyel tettek le a kontrollált egy-egy futam után. Bevallom, jómagam is úgy játszottam végig az SSX 3-at, hogy szinte egy fő trükköt sem tudtam végrehajtani benne, szimplán csak lesikáltam. És hát nem is ragadtam magával a játék...

Amíg 2-3 héttel ezelőttig ár nem vittem az **SSX On Tour** egy tesztverzióját egy barátomhoz, még csak azt sem tudtam, hogy a D-pad-dal kell benne forgani a levegőben, de aztán háló a Tony Hawkos múltomnak, hamar belezottam a trükközésbe.

Ami az *Electronic Arts*-t illeti, hát lehet, hogy az ideál lennie sportjátékokban nem volt sok az újdonság, de az biztos, hogy a Burnout, és az SSX sorozat ketteje megalkotott. Hatalmas designcsereit eszközök a harmadik részhez képest, ami már a menürendszer teljes átalakítása miatt is fullon szembetűnik. Mindenről MTV-3, fekete-fehér, karcosított rajzolt (nem, nem is rajzolt, hanem inkább firkált) bugyuta figurák, a háttérben '80-as évekbeli rock szél, mi történi itt kérem? A menüben három szimpla menüpont: On Tour, Quick Play, Extras. Próbáljuk ki ki gyorsan a játékokat a Quick Playben. Kiválszok egy karaktert, egy deszkát, ruhát, a helyszínt, a játékmódot, találsz...

Hű a minidit, az aztán tényleg néz ki! Vigye meg az előző, másodszor, harmadszor, és negyedszerre már annyira vágom a trükközést, hogy így már márortára látványos a játék! Szavakkal nem is tudom leírni, de nagyon sokat fejlődött az SSX3-hoz képest. Nem hazudok az állatok, amikor a Burnouthoz hasonlították. Hatalmas, gyönyörű, hova megyek, full játékművel feeling, marha gyors sebesség, fák, vagyis olyan, mint az SSX 3, csak nagyságrenddel szebb.

A széria legújabb tagjában számos újdonságát is fellelhetjük. Egyrészt az van a sielés, ami bár előre kicsit nehezedsznek tűnik, mint a snowboardozás, de egyáltalán nem olyan nehéz, és hát gyorsabb is. Az egyik 576 szópont van szerezésem végigkérni egy EA videót, amint egy profi játékos lesikál a hegyláncban, fulla vagy a trükköket, hatalmasakat ugrat, hát mit mondjak, simán volt olyan látványos, mint a Burnout Revenge videója.

Az On Tourban egy teljesen kezdő lányt, vagy srácot kezdetünk el a nulláról felleljesztünk. Szokás szerint megint hatalmas szerepet kap a részletes karakter kialakítása. A választott csapjaidat megint elszakasztam egy ideig a (nagyjából a PSO óta bevezetett) testtípusarány beállításával. Pl. a nagy melléknek ugye egy kicsi pocak az ára, de meg befér: ) Kezdebb a „karriernek” folyamán is olyan ruhát, frizurát, vagy éppen színeket rúzi a karakternek ki a karakternek, amit csak akarok.

Az On Tourban megint csak szöveget látni, vagy srácot kezdetünk el a nulláról felleljesztünk. Szokás szerint megint hatalmas szerepet kap a részletes karakter kialakítása. A választott csapjaidat megint elszakasztam egy ideig a (nagyjából a PSO óta bevezetett) testtípusarány beállításával. Pl. a nagy melléknek ugye egy kicsi pocak az ára, de meg befér: ) Kezdebb a „karriernek” folyamán is olyan ruhát, frizurát, vagy éppen színeket rúzi a karakternek ki a karakternek, amit csak akarok.



Az SSX 3-ban bevezetett egész hegyláncban való lesikálás most nem annyira érvényesül, és számos Tony Hawk jellegű (tanító) minifigurat kapott helyét, mint pl. az emblémák begyűjtése, vagy korlátlan csúszás. Természetesen mindezt szükség is van, hiszen ettől fejlődünk tovább. Amíg lesikálunk meg nagyon, de nagyon nehézkes a trükközés, egy felhullangú karakterrel már minden úgy működik, mint egy olajozott gépezet. Nem is érdemes felesleges mozdulatokkal próbálkozni, legalábbis az elején még nem. Az aktuális, éppen szükséges mozdulatokat úgy is bemutató nekünk a játék a trükkökpernyőn. Szavatosságra az bizony van a játéknak, hiszen több, mint 130 minifigurat, 50 tuncé, és 15 legyőzendő ellenfél áll a rendelkezésünkre. Ez utóbbi karakterek, ha legyőztél őket, megjelennek a 2 játékos módban is. A zenei világs teljesen megváltozott a sorozatnak, ilyen, és ehhez hasonló (többnyire '90-es évekből) számokat én eddig legfeljebb csak a Tony Hawk szériában hallottam, hiszen az SSX 3-ra inkább a techno volt jellemző.

Az X-es verzió megint csak szöveget néz ki, pl. a PS2-esben hozzá képest a fák inkább papírmódellek emlékeztetnek, de attól függetlenül mind a két verzió gyönyörű és akadékos mentesen

Az SSX On Tour tehát teljesen gázal rabban be a 2005-ös őszi szórakozó. Rocokosabb, látványosabb, dinamikusabb, játszhatóbb, és hangulatosabb is lett. No meg most már lehet benne sielni is. Biztosan van, aki sajnálni fogja, hogy felleldesték a hosszú, teljes hegylánc való lesikálást, de én pl. nagyon örülök a sok kis minifigurnak, és hogy végre tanító jellegű lett a játékmenn, olyan igazi Tony Hawkos. Így végre azoknak is bátran ajánlhatom, akik nincsenek még otthon SSX lánban. A rangjok meg természetesen a leveles nyögözve ide.

Krisz  
rakrisz@freemail.hu



## MARTIN HALLER!

Ha nem lenne az egész életem 15 éve „egy nagy lapzárter” (kedves barátom fogalmazta meg nemrég, hogy nálunk különös módon minden héten lapzárta van), talán lenne két határom minden téren, hogy elmenjek a (nem létező) menő vállalkozó barátaimmal valami trendi siparadicsomba, és vadul költsöm a (nem létező) vagyonom, és igazi aranyfünt kéne szelgetnem.



## SSX ON TOUR

EA SPORTS BIG / EA CANADA  
PS2, XBOX, GC, PSP

grafika:	kiadó
játékoshatóság:	kiadó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiadó
hangulat:	kiadó

PS2

1-2 Játékos, ed 11  
memória: 100 MB (16 KB)  
analog irányító (dual shock)

XBOX

1-2 Játékos, ed 1.1

✓ szinte minden tekintetben jobb, mint az SSX 3  
× viszont nem is lehet olyan hosszúan lesikálni,  
mint az SSX 3-ban

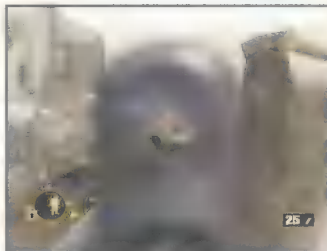
XBOX

PS2


8.5 pont

[illegible]

CSAK SZÉP LASSAN, OTTHON NEM VÁRNAK VACSORÁVAL



akár osztott képpeny is küzdhetünk egy másik emberi ellentéttel szemben, avagy vele karöltve, de egymaguk is nagyon jóra járnak küzdelmekkel bonyolultabbak is lehet a bojtorások, gépi ellentétek ellen. Akár egy egyszer beszerezte magának a gépi kót, az szerintem mindenképpen nézzem be ide, mert lehetnek akár a német oldalán is, és **csak** egyszerű, egyszerű és **zárólt** típusú játékokat találunk, hanem igen komoly feladatokra ránk sző multi / skirmish mód ez.

(Ja, és ha véletlenül lennének otthon SEGA SATURN játékaid kiegészítőid, vagy akár  használt géped, beküldhetnéd a szerkesztőségbe, vagy dobhatnád egy mailt, hogy elbíránnszeliük)

Csipi M Lee  
csipimlee@576.hk

## BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

UBISOFT	
PS2, XBOX	
grafika:	jó
játszhatóság:	elmegy
szaavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

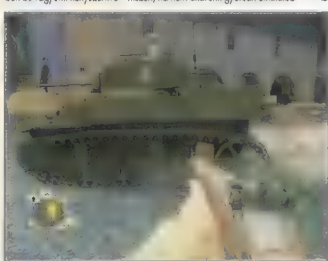
**PS2** 1-2 Játékos, 4 online, dpl 11  
memóriakártya 8mb  
analog irányító (dual shock)

**XBOX** 1-2 žatekos, 4 online, xbox live

✓ pályatervezés, multi/skirmish  
× ponttalölt, unalmas egyjátékos mód

HBOX PS2

## 6.5 pont



MARTIN BELESZÓL!

QD 11





Kedjük rövest = intróval. Nem holmi számítógépes animáció, aminek a csillag világa után = embert arcul úti a paligok és textúrák sűrűsége, hanem végig = játék saját grafikai motorját használták. Ugyanez vonatkozik az ávezet filmekre is, és Martinak van mielőtt világít a képanyagra, mert eme minőség játék közben is megmarad. Ezekről különben egyből megállapítható, hogy a történet az ókorban játszódik, egészen pontosan a Jézusnak nevezett nazarénus előtt 300. évben. Ekkor Róma még féltelmes birodalom volt, és pont a spártaikat nézte ki, mint a sorban következő leigázandó népet. Viszont a spártaikat a fent említett okok miatt nem hunyózkodtak meg, hanem felvették a harcot. Ekkor lépünk be = képbe mi is, két társunkkal egyetemben, mint a kor hősei. A rómaiak a kapuk előtt, ostromra készen, a királynak bízik bennünk, és a kontrollert is remélhetőleg egy jól kiegészített szorongató izozó kezeléssel. Ares, a hősnő útjére visszatér a főhősi magának, hogy legyen a személyes kiváltságos, és ennek a legnagyobb pozitívuma az lesz, hogy játék közben imádkozni tudunk hozzá = megfelelő oltároknál, imágyen életelőt vagy harci kedvet töltve megforrárt tagjainkba. (Az ugyan feltűnően tartom, hogy Ares hangja leginkább egy mélytel effektel előzött síma emberi hang, de mint szoktam volt mondani, ne legyünk mindenben maximalisták.)

# SPARTAN

## TOTAL WARRIOR



**A** z e havi tesztek közül kétségkívül a **Spartan: Total Warrior** nyerte el a legjobban a tetszésemet. Nem azért, mert szimpatizálok ama spártai módszerrel, amely a természetes szelektációt kívánja erősíteni, és ezt alátámasztva dobolták le = nyeszlett csecsemőket a szakadékokba (Taigalos, Apollon, tudjátok). De = megmaradt fűcskéknek sem volt jobb soruk, mivel hát évszázadok óta csoportokba kellett menniük a városok külsőre, amik szinte egyenértékűek voltak az állatsordákkal. A többi nem részletezem, de az a lényeg, hogy mire felöltött lett = gyerekből, egy kemény, a túlélésre szakosodott, = fájdalom, és nélkülözést a mindennapi élet részének tekintő harcos volt belőle = akárcsak manapság a BKV elmentőkből.

Szóval a Spartan egy minden tekintetben profin összerakott termék, amilyet ritkán lát az ember. Sok játékban valami mindig kiemelkedik: a grafika, a hangulat, a kezelhetőség, de itt minden pontosan úgy van kialakítva és megvalósítva, ahogy azt az igényes célközönség elvárhatja.

Eme bevezető filmcske közben tűnt fel először, hogy nem csak pár ember létezik a képernyőn, hanem **egész komoly hadtest úgrál és csapál harcra készen**. Ekkor még nem tulajdonítottam ennek különösen nagy jelentőséget, hiszen = játék magától még nem mond el semmit. Viszont, amikor megkezdte az irányítást ugyanannyi harcos maradt, ráadásul ehhez társultak az ostromtornyokból közelről rőmók, akkor csak néztem, mint igazbógos az MGS4 trailerre. Tömegjelenségben katant eddig is látnunk, különösen a Dynasty Warriors sorozatban, meg = Drogen-gardonban, de ott a sok, egyszerre mozgatott harcoson kívül = játék motorjának semmire sem maradt ereje, és nézhetünk a sűrű tájat, ahol a távolba vezető objektumokat jellemező köd és homály fedte. De itt most nincs ilyenről szó, hanem a komplett környezeti = körülmények, és még inkább az, hogy a játék programozói munkát igénylő feladat. Persze még mindig szépek maradtam, és forgattam a kamerát ide oda, de beröccsenésnek még a leghalványabb jelét sem láttam, belassulást még minimális szinten sem tapasztaltam. És még ehhez jön a pajzsok és kardok fenyvudvar effektek, = animáció simasága, és hogy a főhős nem késelekedik a joypad gombjainak nyomkodására reagálni, hanem pont azt csinálja, amit akarok. A rómaiak már futnak le a lépcsőn, ugriknak az udvarra, és az összecsapás nem olyan, mintha valami scripelt = vagyis előre megírt forgatókönyv szerint játszódna = jelenetnek volnék a szemlélője, hanem a legyőzhetetlenebb csatánk tűnik, amit eddig láttam. Egyedül abban találhatnék kivételről, hogy = harc nem

eleg dinamikus, sokan csak állnak egymással szemben és mozognak, de be kell látnom, hogy egyszerre csak egy emberrel tud foglalkozni a legteljesebben megírt mesterséges intelligencia is, és addig a többieknek magas prioritást kaptak, és rendszeres védekeznek, támadnak, nyilaznak, ahogy azt kell. Ennyi lelkesedés elég is lesz egyszerre, de a felejtétek, amit a képeken láttok, azok mind elő és mozgás szereplőik!

Spartan teremtése nem lett túlbonyolítva, de mégis kell számú mozgást tanított meg neki ahhoz, hogy ne menjen át a dolog egyszerű és sivár gyökébe. A parancsokat külön nem írtam le, mivel a Pause menüben megszemléltethető, kivéve a fegyverváltás véghezvitelét, ami a jobb és bal iránygombokra lett rakva. Alap felszereltségünk egy kard és egy gyerek pajzs. Alapvetően egy előre irányuló és egy körkörös mozgást tudunk tenni, ám ez lehet a fegyverrel és a pajzsunkkal egyaránt. Egyesek vonalban erősebbek tudnak ütni, vagy az ellenfelet elől, körbe pedig akkor kell csapni, ha bekerítettek minket. A védekezés közben előre lépés még arra is kiváló, hogy az erősen védekező ellenfeleket – például a tiszteket a nagy téglalap alakú pajzsukkal – kibillentjük a helyzetükből, hogy utána kardunkkal gyorsan levagdassuk őket. De ha csak a falra kerültek, az is jó nekünk, mivel ekkor kivégzést eszközölhetünk rajtuk, aminek azonnali halál a következmé-

nye. Védekezni tudunk elgúnylós módszerrel is, ami akkor is működik, ha tűzbe kerülve elkezdünk égni, de nagyon jól használhatóak bizonyult egy két ellenfelet esetében is. A harmadik, ezekre az irányokra épülő oldalsó, de tűzre, amihez fel kell állni a mérőcsikunkat, és ilyenkor lassíva láthatjuk az igen brutális felnyírásokat és hasonló speci mozdulatokat. Később a alap-fegyverzetünk mellé szerezhetünk dupla kardot, speckó pajzsot, kélműves harci kalapácsot, és természetesen mindannyiunk máshogyan kell bánni. A kardok (amiknél fel kell tűnnie egy római helyőrség minden zsegujával igen gyors vagdalkozást biztosítanak, a kalapács pedig egy jellegzetesen lassó, de iszonyat erős otacsapó szerzemény. [Ez utóbbival látköztém lefele. a ellenséges katona egy párnányról a mélységbe, igen sok indirect kill megjegyzést begyűjtögetve.] Még egy utolsó fegyveremem említenék meg, az íjunkt. Amikor helyesen nem végtelenített löszert fogozni, hanem be kell hozni gyűjtőzni a nyílvesztőket, amik lehetnek hagyományosok, vagy pedig tűzzel és vízszelők. Ez utóbbi például a tébajos küzdelemben a bejutáshoz is kellett, mivel azt kellett a robbanós hordárkba löni, aminek a pusztítóza csinált egy helyes lyukat a kerítésen. A tűz amúgy is kedvelt eszköz volt eme korban, és ennek megfelelően az emberek felgyújtását is elvégezhetjük különféle módszerekkel, kik aztán égre és ordítva rohagásznak egy picit, mielőtt megdöglendének...

A játékmot nem csak az oldalsó épít, hanem azért gondolt-

kozni is kell valamennyire. Például kapcsolatokat aktiválhatunk, gépezeteket működésbe hozhatunk, de egyik feladvány sem olyan veszélyes, hogy komolyabb időre visszajátgató a fizetelt játékokat, akik a verszámot hajt előre. Ezek közül megemlíteném azt, amikor egy bombát célba célpontként megfigyelmeztünk, miközben tényleg az osztramarthyokhoz célpeli, és persze közben minden körben álló római ellátója. Vagy hasonló stílusmódo, amikor a királyt kell segíteni szorult helyzetben, ugyanakkor a nagy városok között kell figyelniük, amit az ellenesség dőgel. Nem túl egyszerű a két életrészt célba figyele ide oda rohantgátni, ámbar segíté-günk is akad, ha kiengedjük az időreldőre érkező erősítést egy rúdos kapu mögöl. Később majd egy óriás robotgémet kell ártalmatlanítani három katapult megtelelő időben történő működésével, miközben forró alaját (vagy mit) öntögethetünk az alsó kisajó kinyúlásán fardozó rojaimt nyakába. Majd előrehaladva a történetben egy barbár felut gyűjthetünk fel, láthatjuk az ötlet Medusa-sugárzóit, ami nem a tengeri dőlőről származik, hanem a kőházi, mindenki kővé változózó nöszemlé megpusztuló fegyvertény való alkalmazásáról, foglyokat szabadláthatunk ki és vedhetünk meg, visszaverhetünk egy lőt fasztojódó hordát, szóval csupa hősi és büszke dolgot vehetünk véghez.

A STW látványvilágát és hangulátát leginkább a csodolatos God of Warhoz tudnám hasonlítani, csak éppen itt nem költő a kamere – és az úvonalunk, hanem arról bizonyos keretek között, amerre csak akorunk. A csatolón kívül rengeteg benne az olyan elem, amittl még találtatnak a gazdaságolónk érezhetik a világot: például robbanások, amik látványosan szétrepít a csatolót, aminek a közepében detonál az alólólú izzó lövedék, vagy a már emlegetett gólem. Igaz, nem minden ilyen cucc köti-dik a történelmi hűséghez, de a játék, és nem csodálkozunk a barbároknál az óriáson, vagy majdan Trója falain belül egy romos falból előzónló csónvárseregen sem, nem is beszélve a föld alól előmászó zombi hordárol. [Ez utóbbi lénnek nem csak, hogy támadnak minket, de ha csapásaink nyomán elszabadul a fejtelenség (vagyis lenak eme szervük), akkor is keneveng próbál-ják eltalálni kardjukkal a hóst.]

A hős pedig fejladó, bár a egy RPG szintjén, de a sikeres pályák után tokeneket kapunk, amiket bölcsen elszova nöszemlék szeszünkkel, erőnkét és egészségünkét. Amikor pedig megvan a összes (eleg hamar, mit a mondajuk), akkor Hero-vá válunk, ameh kapunk szép páncélt is, meg jellegzetes harci sisakot.

Bőten kijelenthetem, hogy a Spartan a hack'n slash csúcslát képviseli jelenleg. Igaz, a történet nem túl meg, de már maga a látvány miatt is megéri végigjáratni, hogy ámuljunk az egyes helyszíneken, hura lénnyeken, majd a megölőit extra tárgyakot felhasználjuk az Aréna játékmód csatáiban. Az X-es verzió csupán annyiban tér el a PS2-től, hogy a távoli dolgokat játékonk homály takorja el, amit akár vehetünk kamera megállásésságnak is, és visszafogottabb a tárgyakon a dinamikus fényudvar effekt, de el-től még nem kap külön értékelést. Előre hát Spartan hősi útján, le a Rómáiakkal!

Dzsón Fikárizs



#### MARTIN BELESZÓL!

Legutóbb valaki hisztériás rohalmot kapott a egyik fórumon, hogy miért is fixáltuk felhő a Dynasty Warriors szatiznakat, tehát extra verziót – pedig értelmesen elmondtuk, hogy unjuk a kínai hadvezéreket, mint a sz'rt. Nos, a spártai hadvezéreket még nem unjuk, ezért hát éljen a témegnyorú, éljenek a rómaiak, és éljen a gólem is. (Mondjuk a 9 halan kissé ellöglött értékelés...)



#### SPARTAN: TOTAL WARRIOR

SEGA

PS2, XBOX, GC

grafika: kiutáló  
játéshatóság: kiutáló  
szauatosság: kiutáló  
zene / hang: kiutáló  
hangulat: kiutáló

PS2

1 Játékos  
menetaktariga 8mh (1866)  
analóg irányító (anal. stick)

HBOK

1 Játékos

✓ minden tekintetben profi gamet  
✓ hamarabb is megjelentethető volna

HBOK

PS2

9 pont





Amikor kimentem a közeli utcákra, mindig látni lehetett néhány autót, amiért én szintén megpróbáltam azokat. Azonban már nem voltam egyedül, mert a bunkókat a játékban is látni lehetett. A játékban a városban mindenhol vannak autók, és a játékban a városban mindenhol vannak autók. A játékban a városban mindenhol vannak autók, és a játékban a városban mindenhol vannak autók.

## POZITÍVUMOK

Kedvenc helyem a városban a közeli utcák, ahol mindig látni lehetett néhány autót, amiért én szintén megpróbáltam azokat. Azonban már nem voltam egyedül, mert a bunkókat a játékban is látni lehetett. A játékban a városban mindenhol vannak autók, és a játékban a városban mindenhol vannak autók.

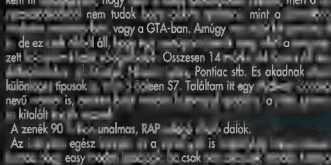
szabó és a városban a közeli utcák, ahol mindig látni lehetett néhány autót, amiért én szintén megpróbáltam azokat. Azonban már nem voltam egyedül, mert a bunkókat a játékban is látni lehetett. A játékban a városban mindenhol vannak autók, és a játékban a városban mindenhol vannak autók.

mi a városban a közeli utcák, ahol mindig látni lehetett néhány autót, amiért én szintén megpróbáltam azokat. Azonban már nem voltam egyedül, mert a bunkókat a játékban is látni lehetett. A játékban a városban mindenhol vannak autók, és a játékban a városban mindenhol vannak autók.

## SEMLEGES ÉS NEGATÍV ÉLMÉNYEK

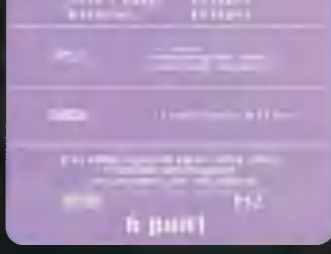
játszom a városban a közeli utcák, ahol mindig látni lehetett néhány autót, amiért én szintén megpróbáltam azokat. Azonban már nem voltam egyedül, mert a bunkókat a játékban is látni lehetett. A játékban a városban mindenhol vannak autók, és a játékban a városban mindenhol vannak autók.

mi a városban a közeli utcák, ahol mindig látni lehetett néhány autót, amiért én szintén megpróbáltam azokat. Azonban már nem voltam egyedül, mert a bunkókat a játékban is látni lehetett. A játékban a városban mindenhol vannak autók, és a játékban a városban mindenhol vannak autók.



MARTIN BELESZÖL!

En imádom a szabad autókázás lehetőségét, és LA-ban is (haha s sorsnak) voltam már csomószor, tehát 100%, hogy autókázom majd pár órát s játékból. Persze ez még ok arra, hogy te is megvegyd. Sőt. Ott a Most Wanted, inkább arra köldd a pénzed.





# HEROES of the PACIFIC

## PEARL HARBOR, TOBB SZEMSZÖGBŐL

### PECH VAGY MÁK?

Féllátszónak köszönhetően idén egyszer már „kénytelen” voltam nélyhátrébbban szemügyre venni jelen cikkem tárgyát, a semmimondó nevű JR Gurus Int. első játékát. Martin mintha csak megérte volna a játék iránti – negatív előjelű – vonzalmamat, így még csak véletlenül sem másnak, mint nekem osztotta le az anyagot. Oké, írtam már bőven második világháborús eseményekről, példának okáért a Mohi: Rising Sun kapcsán, s a repülés anyagok java részét is én teszteltem eddig, szóval csak melleszelnék ha azt mondanám, hogy meglepetésként ért a cikk elkészítésére való felkérés. Na de: örvendjék, most nem szakkilátás titelt, kedves olvasókat szórakoztatni kívánok, hisz mint előbb említettem volt azt már megletem egyszer (?). Nézzük inkább mit tartogat számunkra a WWII csendes-óceáni hádszínter eseményei egy repülő akciójáték – mondjuk ki: shooter – formájában elének törő szoftver.

### BOLYONGÁS

A negyvenes-ötvenes évek érájának plakátjait idéző designnal megáldott, a szemszögből talán kissé giccsesnek tetsző keretlétű fogadóját, s kiegészíteli megannyi opcióját a tengelyhatalmak, illetve – „szerszénér” – a szövetséges hatalmak haderőinek porrá zúszását mint cél maga elé tűző játékos. Anarchista ötleteink nem bocsátkoznak ideológiai fejtegetésekbe, lényeg a lényeg, hogy ki-kí saját szájíze, politikai beállítottsága szerint állhat hozzá a zúszáshoz, lévén mindket oldalon bevonakozhatunk a javarészt kitöltött, kisebb részt város – vagy legalábbis város történelmi alapokon nyugvó – eseményekbe. Hatalmas piros pont! Az opciók menübe betérve a game progress az első választható lehetőség, amelyen belül a játékosban szereplő huszonhat különféle egyedi küldetés statisztikája (lelőt gépek száma, találati arány, upgrade-elhető cuccok, nehézségi szint) mellett – a bőséges itemmel büszkélkedő online systemnek köszönhetően – a huszonnyolc repülő közül már számunkra is elérhetőket kísérhetjük figyelemmel. Nem fogjuk, konzolraunk vagyunk: magaslátó tesztünk a statisztikákra, hisz látszatok akarnak. Az első küldetés szöveg a leheltségű A szakszós feliratozás, HUD ki / bekopos, split – beállítások, video, a vibráció ki / bekapcs és intenzitás, zoomolás, arcade / profi („szimulátor”) mód beállítások a control, a hangrész beállítások pedig az audio almenüben kaptak helyet. Kompakt kis mondati való szerintem, több szóra nem nagyon érdemes a dolog.

### NA HÚZZATOK VALAHOVÁ...

...mondam – repülők irányításának elsajátításának. Teljességig lényegtelen, hogy a négy közül melyik nehézségi szintet (rokin, pilót, veterán, ace) választjuk a küldetés kezdetén, s az sem szempont, hogy arcade, vagy professional módban próbálunk-e szerszénelt, ugyanolyan esetlen, irreális, nehézkes – gépekkel való repkedés, s maga a harc is. Néhány jelző, inkább nem is bocsánatom magam: lelőzőtér érzékenny, ónmaga paradijántként funkcionáló mondanó kiforduló kamera / látószög, a fizika valamennyi irányból megváltozható, már-már az arcade határára állap, mondhatni pontatlan fizika (ha van az egyáltalán belső), s az ebből adódó cikorkusi mutatószámok (há) jelentése, utóbbra, de nem utolsósorban pixelvadászat. Szégyen!

Szörzőküzlet határyakra, fússak át miként kell – elviekben kezelni gépmadarainkat! A jobb kar a gázkar, a bal s kormányzás; az utóbbit lenyomva ún. harci sebességre kapcsolhatunk (meggyeزم nagyon jója effekt kíséretében, erről később ejtek



még pár szót). A jobb ravasszal az elsődleges, a bal ravasszal pedig a másodikos gyegyenekélt nyithatunk küzét; az X gomb pedig a másodikos gyegyeret közöti váltogatásra, az Y pedig a gyegyermezbe való váltásra. A B gombot lenyomva tartva a legközelebbi objektívát jelölhetjük ki, a következő (lái) célpontra az A gombbal váltathatunk át. A célpont kamerája a felele gombocská, a fehérrel a gépünk mögé tekinthetünk, szükségünk is lesz rá nemegyszer, azt garatolom! A Start a pause, a Back a kameraváltás, a D-paddal parancsokat lehet osztogatni kötelekben (illetéleg ponttáblát böngészhetünk vele a mulibán). Nos, körültekintően nyitni ki is mertünk a kontrollál kapcsolatos kérdések. A kiosztás teljesen oké, mondhatni a hasonló játékokban már jól bevált. Táblaféle alternatív is van rá egyébként, magam az alapértelmezett irányítást vázoltam fel röviden.

### A BÖSÉG ZAVARA

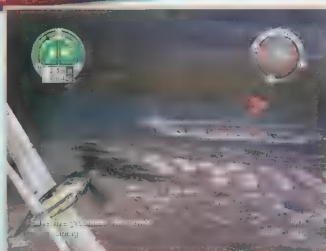
Ami kifejezetten tetszős oldala a játéknak az a gépek brutális (na jó, „csak” nagyon) nagy száma, valamint alapvető repülési tulajdonságainak és fegyverzetének fejlesztettség. Ez a fejlesztettség szerszénre nem csop át taktikai RPG jellegű számozgatásos pontkiosztogatásba, inkább csak azt hivatott leheleltetnem érzékeltetni a játékkal, hogy érdemes miánt küzdeni, hiszen valófele jutalmat kap sikeres teljesítményéért! Amerikai, brit, német, japán oldalról egyaránt találhatunk versenyzőket, vadászokat, dívebombardőrokat, torpedóbombázókat és mezei bombázókat egyaránt. Lássunk pár ismertebb típust, csak így felsorolásszinten: bombázók: Warhawk, Wildcat, Hellcat, Zero, Pete, Raiden Jack, divebombers: Judy, Dauntless, Val, torpedóbombázók: Jill, Devastator, Avengers Kate, bombázók: Emily, Catalina, Marauder, Mitchell, Betty. A gépek repülési tulajdonságaiban eltérnek – még szerszénelt – irányításuk eselenségében viszont megegyeznek – sajnos... Pár szó a küldetésokről: a huszonhat küldetés a gépekhez hasonlóan megint csak az unlock system fennhatósága alatt áll, ar-ra osztózáva ezáltal is játékos, hogy nyomjunk. Jó taktika, hi – más az instant action, missions, campaign és historical mission alatt megtekinthető küldetések magas száma egyben a változatos is garancia valamelyest, melyet a Gameover-on taláható, illetve osztott képernyős multik koránaznak meg. Az egyes missióknak az okláltesekre vannak osztva: van, mikor légi, vízi, földi objektívekkel kell megvédenünk vagy épp elpusztítaniunk, kötelekben kell kiemelt fontosságú cél védenünk vagy kísérgetnünk. A bombázókat, torpedóbombázókat való fektelen pusztítások a játék kiemeltedőn élvezetes részeit képzék!



### CSÚNYA

A belső értékek felértéve, kívülről nézve bizony egy csúnyácska programmal állunk szemben. Ez nem az a színvonal, amit 2005-ben egy PlayStation 2-es, de méginkább Xbox-as programtól elvárhat a gamer, aki fizikailag nem érintett az ki hán szeretett hobbiáira. A PS2-es nekünkámók még úgy ahogy helytáll – a hardware adottságai is figyelembe véve természetesen –, de egy olyan erőműről, mint a Daboz, azért nem vibráló textúrák, közelében a szemünk láttára való objektum kidolgozottsági-fázis váltást, rapszodikos módon, random időközönként pófonvágó lassulások várnak. Nincs igazam? Ezekkel pedig mind-mind találkozhatunk a játékokban.

Az objektumok még csak – legenyhébben fogalmazva sem részletek: a repülők még el-elmennek, de a hajók, szárazföldi egységek / építmények már-már a vicc kategóriába tartoznak. A szigetek pocskólt néznek ki, a víz még egész egyszerűen szalmaszálak próbálkozás... „ahogy azt Mórícia elképzelte” jellegű leginkább. Van egy pár felhő az égbolton, ezeknek háló valamennyi elfeledjük a bősáztó grafikai hiányosságokat, hiszen a sebességgérzet az megal, alórálok. A warspeed effekt kifejezetten fincsi, a rob-banások is jól néznek ki, de a bevilágítás és a kamera beállítások



Van egy drága barátom, aki komálja a 3D-s repülős, feladatmegoldós játékokat. Nem hardcore, „very hard” fokozaton nevelkedett, például a ZX Spectrum volt az első gépe. Mondhatni igazi mákjátsékos, aki hétvégén, vagy meló után így vezeti le a fáradalmait. O m i á d j á z t c u c c a t. Odadatom neki, kipróbálta, kért is egyet azonnal. Azt mondja szép a grafika, kitanulható az irányítás és megoldhatóak a feladatok. Ebből azt szűrtem le, hogy egy átlag játékosnak igenis bejön a game.

Röviden összefoglalva: a fejlesztők részéről lét legnagyobb kapu-  
tára az irányítás. Nem realizálsz – ami nem lenne katasztrófa –, de  
emeltelt innen nehezebb is. Ennél a stílusnál ez egyszerűen nem  
megengedhető: mi, emberek nem jöszünk először a munkánk meg-  
értésére, hanem az irányítás megértésére. Aki nem érti meg a munkát,  
azonnal bele akarja a munkát vetni az időbe. Ez pedig itt nem

suffocation@japan.co.jp

**6 pont**



## AZ NBA JÁTÉKOK CSÁSZÁRA



# NBA 2K6



**M**ost már végre kimondhatjuk azt, ami éveken keresztül készült kiírni belőlünk. Illetve... talán már eddig is megtehettük volna, de nem mertük, mégiscsak az EA Sports van ottan a sportjátékokban. Vagy mégsem? Mindenesetre a kosárlabdajátékok királya az idei évét kezdte a **Sega NBA 2K6**.

Azért az EA-nél jól csináljuk, az biztos. Egy kis kozmetikázással árkádjátékokat csináltak az NBA Live-ből, minthogy más téren már nem tudták tartani a lépést a Sega sorozatával. Mikor volt már, hogy azt mondhatjuk, az NBA Live a profiknak készült, míg a Sega játéka jelenti az alternatívát a könnyedebb szórakozást kedvelőknek, az amatőröknek? Hihetetlen hogy mennyire élesen eltelt időközben a fejlődés a két végén.

A Sega mindig is másként közelítette meg a témákat, mint a legtöbb fejlesztő, és rendszerint olyan ötletekkel dobta fel játékeit, amelyeket máshol még nem nagyon láttunk. Itt ilyen például az új alapokra helyezett büntetőzés, ahol mindössze a jobb analóg kart kell hátrahúznunk és időben elengednünk, vagy mikor kezdéskor felugrunk a labdát, és az X-et / Nygizetel nyomogva kell megszerezniünk a labdát, vagy amikor saját emberünk edzése közben kell „maccskát” játszva két egymáson passzolgató ellenfélünkkel ellopni a labdát. És ez utóbbi persze nem egy hszovalton minijáték, hiszen a meccsen is ezt kell csinálnunk nem egyszer. Ez ezzel már el is dróttam, hogy az a téka bizony megtartja létezését. Végüljártva a karrier módot rengeteget lehet ügyesen, már csak azért is érdemes befejezni saját játékos késztésébe. A játék minden elemét külön gyakorlatorajta velünk a gép, tehát aki eddig abszolút nem tudott mit kezdeni egy ilyen game-mal, az is meg fogja látni, miről is szól ez a dolog. A konkurencia szálko show-varázsló a parkettre, ami kétségkívül nagyon szórakoztat, de a Sega ezt okosabban adta meg, és a játék minden elemére hangszírti feltek. És ami ebből adódik.

## ÉLETHŰSÉG

Még talán soha egyetlen kosárlabdát sem volt annyira his (legutóbbi a mostani generáción) a játék valódi menetéhez, akik tehát a professzionális kosárlabdát keresik, jó helyen járnak. Az erőviszonyok, a csapatok játéka, és a játékosok játéka mind megfelel a valóságnak, teljesen más játszani a különböző csapatok ellen, és tényleg azokat a legnehezebb legyőzni, akik a valóságban is menőnek számítanak. Ez azt hiszem mindenkinek fontos, aki szereti az élethűséget egy ilyen játékban. Lehet, hogy valakit nem ragad majd meg először az a játékmenn, mivel itt fogunk másodpercenként állapokat eregetni, de igazából meccsen sem történik mindig ilyen. Zsákolni attól még persze tudunk, pontosan úgy ahogy a valóságban is lennének adott helyzetben a játékosok, tehát nem mindig jön be hátál a gyűrűnk láb közszi).

Az élethűséghez az is hozzátartozik, hogy itt azért elég könnyű eladni a labdát, és az ellenfelek hamar reagálnak minden apró hibára, pillanatok alatt elhúzódnak, ha egy picit kihagyunk. No jó, azért az NBA Live sem marad pluszpontok nélkül. Első kipróbálásra az jóval kezelhetőbb, míg a 2K6 először kicsit koptatunk, tényleg, bele kell szokni. Persze létezik árkád játékmód is, ahol ugyan szemtelien módon működik a (javító játékoknál jól ismert) catch up funkció, de talán érdekes lehet itt kezdeni, ha valaki először játszik, mert könnyebb mindent megcsinálni benne, és ha emellett még gyorsra is állítjuk a sebességet, már fésztráza mintha a konkurencia játékaival nyarolnánk. És ha valaki mindenképp állapokat akar, természetesen itt is megteheti, csak helyette mikor kintek le a B / Kör gomb valamelyik játékos fejé felől. Külön örömezőn szolgálj egyébként látni, mennyire jól lemodelleztek egyes játékosok mozgását, mintha egy összefoglalóban látnánk mindezt, persze játék grafikával.

És ha már itt tartunk. A grafika szemel gyönyörűkedtől, tavalyhoz képest rengeteg fejlesztés, és azt ugye mondanom se kell, hogy a NBA Live-ot simán veri. A pályá, a nézők, a játékosok, minden egytől egytől kidolgozott. A nézők végre tényleg igazi hangulatot adnak a játéknak, nem csak odanyomták őket a képernyő szélére. Problák csak ki, mikor meccs végén az ellenfelet meg 20 ponttal és elkezdjük zombizni ledolgozni a hátrányunkat, labdát lopunk, gyorsindulunk, lefutjuk az ellenfeleket, kopaszodunk vissza. A közsámgint lelked ne kezd, felálló napozva, bekobálva buzditnak minket, és mi ezek után nem hagyhatjuk őket cserben. Az is jópóla, amikor a hazai csapat veszít, és elbavágják a nézők csodálatot arát a lelátókon. A két verzió között hasonlók a különbségek, mint tavaly. Ennek is inkább

csak a közönség látja kárát, de ott sem számottevő a grafikai buitis PS2-n. A zene megszokott stílusú, de a NBA Live-al ellentétben itt ne keressünk híres előadókat.

Persze semmit sem szálom a karriermódról, a csapatmenedzselés részről, a saját játékos győjtgetéséről, de ezekről helyszíre miatt nem tudok írni. Vagy itt van az elmondhatatlan streetball, ami egyáltalán nem a játék legjobb része, főleg hogy létezik a piacon a tavaszi szenilis NBA Street, de azért benne van. A saját karrier módban, ami egyébként nem tetszett az az, hogy miért kell pontokat szereznünk ahhoz hogy gyakorolhassunk? Pontokhoz ugyanis meccseket kell játszoznunk, így tehát ha nem enged be a Gym-be, ki kell menned és játszoznod kell és vissza. Mindenképpen tényleg élvezetes az a játékmód, nem csak költendő feladat. Ahogy igaz az az egész játéknak. Ha kedveled a virtuális kosárlabdázást, vagy az a Te játékd.

Krisz és Gábor (bixbite)  
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BÉKÉSZ

■ Krisztián: az mondhat, amiben minden tényleg benne van, az a téka tehát a professzionális kosárlabdát keresik, jó helyen jár.

A Frogger igen ősi játéknak számít, hiszen már 1981-ben is létezett egy Sega játéktitkai gépen, amiket akkoriban még szép stílusos fa borítással láttak el. A képernyőn felülnézetben lehetett bárázni, és a kis kékűt haza kellett vezetni a gyorsforgalmi út és a természetes ellenségek halálos közegében. Először nem voltál a régi képekkel (érdekes, hogy az autópályán Forma 1-es kocsik is közlekedtek), bár valami fűzőt nem is volt róla, de azt már nem tudom, ha éppen nem lenne több 15 évesnél, bár a mai világban erre korlátozást már inkább valami olyan nyomja a TV előtt, amiben meg kell állni vagy fel kell darabolni, esetleg baseball ütővel kell az autóját kölcsönadására motiválni az egyéneknek.

Az aktuális történetben viszont némi csavar van a régihez képest, mivel a beküldés ottan hevesedik, amikor is megjön a női béka, Lily, jól megjegyezti, majd közli vele, hogy valami van az erdőben, aminek jó volna utána járni. Ez az utánpótlás (ugrálás) lesz olyan nemis feladat, aki elég motivációt érez arra, hogy egy béka hideg és nyúlás bábéba bujjon, még ha csak virtuálisan is. Az irányításba senki sem fog elveszni, mivel az ugrógépek csupán háromféle műveletre képesek. Az első az ugrálás, pontosabban az egy egységnyi előrefelé haladást, mivel azt tudni kell, hogy a pályák úgy vannak legráztva, ami ezen szakaszos haladást teszi szükségessé. Vagyis nem fogunk össze vissza pattogni meg ilyen, hanem szépen és megfontoltan haladunk majd előre, kivéve, ha éppen valami olyasmi van úszóvízben talpunk alatt, ami esetleg kis idő eltelével összeeszik, és a zöldek alatta belesül a halálos közegnek számító vízbe, ahol jól megfogad. El is említek, hogy mi lehet annak az oka, és oda lyukadnak ki, hogy a mai világban a vizek már olyan szennyezettek, hogy a beküldőzspár még az ebihaloknak szánt pocsolót is vegyezzeli és desztillálja a petésrák előtt. Na de akkor mi van ezekben úszkáló halakkal...? Na mindegy, ne foglalkozunk, lényeg, hogy a virtuális béka a vízben megfogad és kész.

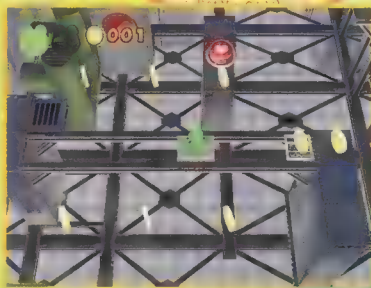
Szóval ott tartottam, hogy általában precízben ki számolom az ugrás célja, és azért azt a műveletet a digitális irány gombokkal kell végrehajtani. Ez először jó élmény, de aztán az az érzés, ami egy egyszerű dolog, mivel a béka ilyenkor arra ugrál, amerre a gombot nyomtuk, szóval előtte be kell forgatni az L1 - R1 ravarokkal a megfelelő irányba állatunkat. Ezt viszont reflex szinten kell betanulni, hogy a hirtelen helyzetekben is megfelelőleg ugrassunk, ami nekem nem mindig ment. Sokkal használhatóbbnak tartanék egy olyan rendszert, amiben a kis ugrás külön gombra rakható volna, és akkor nem kell a két külön mozgásra figyelni. Ez miatt sokszor estem vízbe, evett meg bogár, és így történt egybe, a béka négy egységnyi egységére nézve igen káros esemény. A másik ugrástalunk a szuper ugrás előre, amivel olyan három egységet haladunk, tipikusan nagyobb akadályok felékelést vagy valami veszélyes izé támadásának a kivédését biztosítva számunkra. De nagyon ugorhatunk felfelé is, amivel esetleg a bekák gazdasági alapját képező érméket gyűjthetünk befele, vagy pedig egy másik, szintén bekákra jellemző mozdulat, a nyelvézés kombinálással lendülettel át nagyobb akadályok felett. A bekákban ugyanis káoszdoftan hosszú és ragadozó a nyelvük, aminek a bekákban örömszerzésén kívül még táplálkozásra is használnak. Am egy új felledzés szerint a szervükkel olyat is tudnak, hogy elkaphat vele valami



576 KONZOL

# Frogger

## Ancient Shadow



cölöpét vagy egyébként, és így meg is leghosszabb távolságot is tudjuk haladni, sőt, nehéz tárgyak mozgatóját is elbírja a hosszú eszék.

Ez lenne tehát a bekázás fortélyja, de azért oly egyszerű, hiszen a házonként vehetünk cuccokat, olvashatunk leveleket az ismerőseinktől, és elhelyezhetjük a pénzünket, ugyanis Frogger csupán limitált összeget tud magánál tartani. A dologban némi adventure jelleg is akad, ugyanis gyakran találunk jeleket a különböző idegenek névre, pl. kaludai táborított, amit megvizsgálva kiderül, hogy a bekák a megadottak (vagy nem). A kezeléssel meg ilyenekkel nem lesz senkinek gondja, tekintettel a nagy sárga kérdőjelekre, amiknél hasznos tippeket kapunk. A játékok mellett még egy négyzetes részt is találhatunk, így a multizás lehetősége is adott egy Bomberman-forma elfoglaltságban. A grafikát a képekre tekintve tanulmányozhatjuk, bár azt már elején kihangsúlyoztam, hogy ez egy kedves, aranyos játék, unatkozó anyukák és fiatalok kiteszék számára.

Dzsennor

DIRÁGÉKNÁL ÉG A VILÁG, SÜTİK MÁR BANTOTT BÉKÁT...

### FROGGER: ANCIENT SHADOW

KONAMI	
PS2, XBOX, GC	
grafika:	elmegy
játéshozás:	jó
szavaltasság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

PS2

XBOX

✓ régi klasszikus új elemekkel  
x az irányítás kissé furcsa volt számomra

XBOX

PS2

4 pont



**Includes 8 retro-racing classics!**

# MIDWAY ARCADE TREASURES



résektől eltekintve... » jelenlegi generációs hardverek számára mondhatni **minimális** kihívást sem jelent az antológiákban szereplő – és szerencsére tisztességesen porolt – játékok futtatása.

## HISTÓRIA ÉS BEÁLLÍTÁSOK

A Midway összejátszóban hamoróban átlátnak azonnal szét, hogy én kevés, mondhatom a náluk egyetemesül kevés információ kapunk mind a célról, mind pedig az egyes játékosokról. Folytatója az az anyagok, hirtelen puszton csak egymás mellé dobott játékosok által szembe jöhetnek. A mini klub helyzetén továbbra is a fény, hogy klubjelölésen egy-egy game van a szuper gólt és más a fény korábban sem, az alábbi klubok a Rose Drive és a Super Offroad a klubok, az utóbbi is csak nagy-nagy játékosok. A komplicité is megkapjuk, amelyeken nem rógnak „Mészáros” gyűjtésére a program. Igy az csak látni (2008) és 2026, de a művészeti játékosok addig az egyes játékosok között, nagyobb létezőkkel, mint a TATTO leges legeskedés, így a szűk relatív reakciók azozom a témákban – összejátszóban nézve – a szövetség is „mi” lehet pontos. Globális beállítások, original aspect ratio meg csak véletlenül is keressük, az opciók fronthozgatásnak csak a kizárólag az egyes játékosok által minél lehetősebb.

## 1989 - 1999

Már az első jások, az 1998-ban napvilágra látott futurisztikus motorosalkalmassor: *Hydro Thunder* elindította az újabb költséghatékony fellépésekre. TÁTO-féle valóságképeket szolgáltatók képeket. A szokatlan – vagy éppen csak nem vak – gamerek szívesen készítenek nyugtázókat a Jégy, mi szerint itt nagy valóságképek újabb lehetőségei, többszörösen 3D-s a gyökör-1 és az 2; 1 természetesen mind az isten: meg csak jelenlétben – és levetés! – Ném követhető barokk, a megint csak csak a vállalkozás (jászok), egyen- – Max-Max jellegű felkutatás alkalmassor: *Rush* 2049 (1999) – in előbb említett felkutatás jászok. Nem csak csodálókat – *Offroad Thunder* (1999) – sem a benne szereplő bókion nagy motorjarként és a Jászok: teljesítő szerencsés bókion egyetben. A valóságképek – külön legyészés- képek, legelőselemben pontjait: *Rush: The Rock – Alcatraz* Előzet (1997) nepp, szokatlan, szokatlan alkalmassor: meg ment követhető álligatott rádió sem



segít rajta. Visszafele ugunk ■ időben, a kilencvenes évek végére, egészen

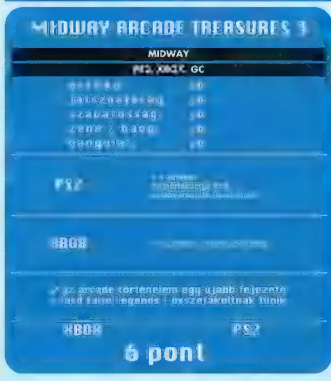
## MIKOR A FRÁNYA SZEMPONTOK

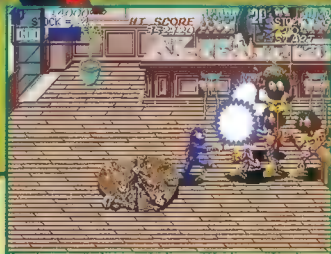
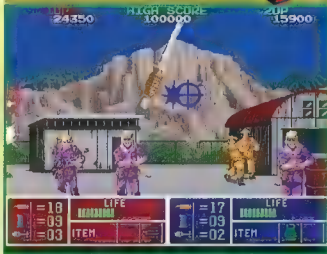
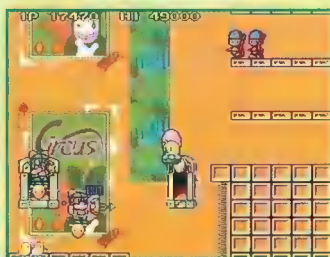
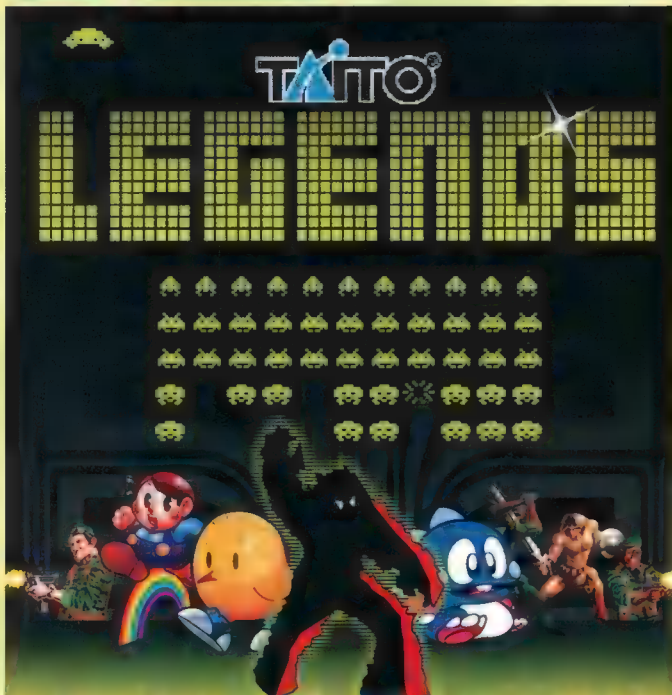
Nem kívánom ítélni önmagam, a TAITO Legends recenzión záró szakaszát majdhogynem egy-az-egyben rá lehet húzni a Midway Arcade Treasures 3-ra is. Jó kis válogatós relatív kevés, de tartalmas, extrabónuszból jóval több, egy-kei klasszikussal megspékelve. Egyetlen egy ok miatt kap valamiképp kevesebb pontot véleményfórásnál: nem éreztem a válogatásnak a tördődsét... nem árszét el miként semmilyen a programoknál kapcsolatos információkat, így a keretfelület egyszerűsége is más megvilágításba kerül, mint a TAITO Legends esetében.

[Dae,  
suffocation@japan.co.jp]

A teljesség kedvéért:  
Hydro Thunder (1998)  
Rush 2049 (1999)  
Offroad Thunder (1999)  
Rush: The Rock -  
Alcatraz Edition (1997)

- Stun Runner (1989)
- Badlands (1989)
- Race Drivin' (1990)
- Super Offroad (1989)
- Super Offroad Track Pack (1989)





**K**évs a karakterizm egy ehhez hasonló, közel harminc egyedi játékok magába foglaló arcade-antológia egyetlen oldalon való teljes körű áttekinthetőség, így azt javasolom végünk azonnal a recenzio kelles közepébe!

először, melyek a japán illetőségű cég múltját és jelenét foglalkoztat össze röviden. Már az szövegezők első pár sorát olvasva rádobbanunk, hogy körülbelül a nulla felé közelít a TAITO-félebeli tudásunk; majd egyenesen biztos vagyunk benne, hogy még arcade-igényben képtelen lenni kollektáim számára is szolgálni egy-két érdekes adatot a tavaly által fenntartásának az átvételét (1) fordulatját ünnepli, kezdetben magyar- és vodka-automatákkal, majd zenegépekkel foglalkozó, de végül az arcade masinátok megállapodó fejlesztő története.

**1978 - 1993**

Tizenöt év termését gyűjti egyetlen nagy csokorba a budget kategóriás, de mindent figyelembe véve a teljes adatkészlet formázott történeti gyűjtemény. A legkorábbi előadás ennek megjelölés a kulcsai a különböző akciójáték, és-shooter, a Space Invaders, míg a legkésőbbi a Taito által készített és készített, egyáltalán Pipeline / Tetris klón Tube II. Személyes kedvencem az utolsó két játék, 1989-es kezdetű, klasszikus területfoglalós Volfed, mely mellett az első most is öröklet lehet észrevétel nélkül elhárítani, és bizonyítottan szolgálja ezzel a jó és ötletes játékművek / játékművelektől a viharoktól a fontosított illóit az audiovizuális kivételre - egyébként fontos és nem elhanyagolható - művésziesség felett. Ez utóbbi stíli mellett a két fejlesztőstílus öröklét, az Operation Wolf és Thunderbolt nevének hatással felismeri emlékeztetőket a nélem egy korosztályi listázás olvasásánál is. Epp a napokban állunk bukásig környékben a nevelést a modernizált idegen lennek elleni küzdelemre felkészülő shooter Phoenix egy ZX Spectrum minikompiójánál, a Phenix-nek a fejlesztőjének a hallgat (Megadodo Software). Esetlem sem lenne nyugodtan álmodni hajtona a fejem, ha nem tennék legalább emlékeztetőt utolát a két verifikálós szöveges korai hack'n slash gyöngy: szemről, a pompás spirituelok búszkedő 86-os Gladiatorok és a nem kevés szép, de mindemellett "nagyserien" játszható '87-es Rastanok. =o) Ha

már hosszabban tartunk, akkor egy hiányzó alkotásról nagy hiba lenne megfeledkeznünk: a kis jóindulatú "parajáték szimulátorok" titulálható The Great Swordsman még nehezebb kezelhetősége ellenére is egyértelműen kiérdemelt minősül. A The Ninja Kids folytatásának akcióját szabadabb világgal fogva már a platformer irányba mutat, még ha magának sok köze nincs is a stílushoz... nem úgy, mint a Rainbow Islands-nek (1987), a The New Zealand Story-nak (1988), vagy a Jungle Hunt-nak (1982). Nehezebb súlyt nem nehéz rátn a ludat, miszerint ciklem vége közelébe, a rendfoglalás "fog-on tudni bemutatni, csak a nélem legjobban teszt, a számomra legkedveltebb címetek: így már csak két stílus képviselőiről tehetek említést. Ötletes Arkonid kőként ártókatrohathatók a Pump Plot (1987), míg az ügyesség és a logikai játékok határon egyensúlyozó alkotások képviselőjeként tarthatjuk számon a Plotting (1989).

## AZOK A FÉNYTÁRS ÉRTEKELÉSEK

Nehezebb értékelni egy efféle gyűjtemény kiadást, annak ellenére, hogy a jelen esetben felmerült a stílus egy része kell kategóriájuk tartozik. A játékok többsége ingadozó audiovizuális színvonalú ellenére az eddig egyetlen tartós felhasznált játékokat és zenéje, valamint az original aspect ratio mód mondati po vellem azt, hogy az kiváló! nézve jó. Belát értelem, a tartalom tekintetében a hízam, hogy különösebb magyarázkodásra kellene bocsátkoznom; a szavatoság sorban tekintetében újabb jó kiadványhoz ellene megos a színvonal, a egyszer biztos (különösen ha figyelembe vesszük a lemezek általános, való min) jétkélményi bontási opcióit és háttér információit. A játszhatóság ingadozó, de azért nagy általánosságban azonban az is igaznak jó, a hangulat viszont elsősorban a retro feeling miatt kap négyest. Ez utóbbi tényezővel az első két kategóriát amlatóság talán egyetlen nagy hátránya: elsősorban azok foglalkoznak vele jó számozással, akik a nyitásként az eredeti arcaztó masinákot és ismerik a címetek, vagy a Spectrums / C64-es / Amstrad, stb. ábrákot. Nekik azonban a bízt kevés lesz, a játékok darabozással, hanem formailag tekintetbe véve: az inkább feltekinék egy-egy eredeti kabinba vagy alaplapba, mintsem budget játéka...

(Doe)  
suffocation@japan.co.jp

A fejlesztés kedvéért:	Phoenix (1980)
Battle Shark (1989)	Plotting (1989)
Bubble Bobble (1986)	Pump Pop (1987)
Colony 7 (1981)	Rainbow Islands (1987)
Continental Circus (1987)	Rastan (1987)
Electric Yo-Yo (1982)	Return of the Invaders (1985)
Elevator Action (1983)	Space Gun (1990)
Exzodus (1987)	Space Invaders (1978)
Gladiator (1986)	Space Invaders part 2 (1980)
Great Swordsman (1984)	Super Qix (1987)
Jungle Hunt (1982)	Thundercat (1990)
Ninja Kids (1988)	Tokio (1986)
The New Zealand Story (1990)	Tube II (1993)
Operation Thunderbolt (1988)	Volfed (1989)
Operation Wolf (1987)	Zoo Keeper (1982)

## TAITO LEGENDS

SEGA / EMPIRE OXFORD	
PS2, XBOX	
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatoság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó
PS2	
1-4 játékos memóriakártya maxi (trajning) (bábi) (bábi)	
XBOX	
1-4 játékos maxi 8 MB	
✓ az arcade történelem nyí fejezete x a játékoknak keves, átlag játékok száma érdeketlen	
XBOX PS2	
7 pont	

MARTIN BELESZÜL!

Ezzel a gyűjteménnyel a arcade-történelem egy igen szép szeletet bemutat. Ha akarod.





Művel környezeti interaktív Burnoutot látni olyan, mint amikor egy megterhelőbb viaszdobozt meg határozott munkakészlet után próbálsz lezárítani. Magad a napi három körrel, a csokiról, meg az energiatárolókról. Az agyod tudja, hogy vege, elég volt, lehet továbbállni, a tested mégis követeli magának a megszokott keménykedést – a kóros Burnout függőség után konkrétan az elrendelt.

A Need for Speed Most Wanted jól profihoz hozak léte, és automatikusan rányomok a Quick Race menüponton. Gyvanc, gyorsan! A rajtot kaputól elszórom, az indulás pillanatában a két gázotörőnyélből kőné dicszúsi a piroba – nem sikerül, az ellenfelem elhúz, és meg utána, teljesben hátrányom. Az első kanyaromnál nekivágok egy fának. Vissza – útró, a forgógyűrű orra jobbra-balra lendül, a kerekek kipörgenek. Gáz vissza, hogy nehezen elindulok. Fel perc múlva ott állnak az opposite nyakában. Ekkor beüt a második háromperes megzokás, valaki hallja, de kitaláztam megzokál a három magától. Jól ki. Most azzon! Valójában persze senki nincs ott, Addikció Úrság bezzél hozzázám. Nem hallgatok rá, megpróbálom lerövidíteni a kanyart, az ellenfelem ismét előpör melletttem, és pedig letarolom – út menti fákterület. Újabb fél perc, és megint előttem körül a kis ravasz. A hang most keményebb. Jól már ki, te szerencsétlen! Nálkivágod a fának, és végül! Nem tudok ellátni a csúszásokról, meg kell próbálom. Kihúzódként jobbra, megzokálom a csillag háló lámpákat, és belépőpörök a gázba. Bummm. Pár másodperc múlva már a menüben látok azokról, a Rest-tort opciót keresve. A Most Wanted nem Burnout. Három órányi játék után – és rájövök, hogy nem Underground, sőt, még csak nem is Hot Pursuit. Keverék. Rendbe korsz, vagy egyszerűen összeakadt a hibát?

### ROCKPORT CITY

Ha egy sorozat kilenc epizódot ér meg (nem számítva a különféle mellékleteket), akkor az már nem is sorozat, hanem minisériya. A Need for Speed a kilencvenes évek közepén – ilyen intenzív, autós átkod alapvetése volt, mozzint saját rajongó-

körrel. A széria háromszor talált fel önmagát: az alapötletet (Test Drive, csak másképp) – a választás nem meglepő, az NFS-igényt kanadai EA részleg (EA véte) rőlindul verbálisváltatott annak idején) a harmadik epizóddal látkék el (új irányba NFS3: Hot Pursuit – megjelentek a rendőrök, központi szerepet kap az üldözés), az-íán három éve, – új idők új divójának megfelelően ismét újragondolták az egészt – jött a két Underground, és a illegális, tuning-fokozott házibiz versenyzés. Tény: a rendőrség NFS3 szériá mindenki szerte, az Underground pedig közösségi-hálózatok világában az alkotónak dőlő tuning / pimp ötletekkel jelenlétben töltötte az sorozat létezését. Tény, numero kettes: az Underground második része az újított (nyitott város, szabad száguldos) elemeire már nem aratott akkora sikert, mint az előző.

Az Electronic Arts valószínű a közös nevező. A Most Wanted a két fő irányvonal egyes házassága, innom Hot Pursuit írtém az Underground találaton. A lépés logikus, az Underground-formula a közlekedési legye üvöltött a rendőriektől, ha valaki annyira illegális, akkor nem árt, ha üldözik is. Most fogjuk.

Az NFS: Most Wanted története – mert ilyen is van nálunk – kedvesen banális, videójáték-sztorinak még elmegy, de a The Fast and the Furious produceri valószínűleg már világgá szaladnának tőle – enélkül még Vin Diesel művészi önkéntes kalandjai is komplexebbek voltak. Rövid banális: hátrésköz a látszólag érkező Rockport metropoliszba (a város New York, Detroit és Los Angeles kezei között), a gyors, illegális versenyzésre szakosodott rendőr-bácsi meglegyenek, kiáll az helyi nyomozó, Razor ellen, gyorsan elvesztés az autóból, és kezézhets minden elől, a szelszedben pont annyit zöldrehas lapul, amennyi egy alapjárgány megvételéhez szükséges. Szerepelnek még: dögös csaj (a bájos Josie Maran), meg egy rakomány helyi varáz, akiket szépen sorjában le kell győzni azhoz, hogy ismét bajozni elszázhass a kocsikkal elcsúszás Razornál. A történet rövidke animációk segítségével banál ki, a megvilágítás korrek felül szerepel, a CGI háttér elég – helye hangok csak rosszul, mozgásban egész jól néz ki, a színészek viszont borzalmasak, mint Jérome-nitro-szarmutjok, és a többiekkel is gond nélkül lejátszom a porondról a barokt. Kozt legényisége. Utanjuk.











írom, Ueda egészen pontosan mire akart utalni vele, ugyanis évekkal a megjelenés után elárulta. (Figyelem! Aki még nem játszott a végig a játékot, azonnal ugorjon a következő bekezdéshez!)

A második végzettség utáni dinnyevetés befejezéséig kizárólag mákolás kerül bele, semmi kőnősebbek káljai sem volt vele, a pipónak általában a dinnyére összehajlítva az óceánról (komolyan). Egy amatőr szag szaroztatásból csinálta, így már beletették, hogy ne kelljen kidobni, ha ügyes készen van. Sokkal több volt a voltai ki az évek során az első befejezés. Yardo partot szorodni, és jöttek-mentek millió ügyesnek egyetemen történik, hogy vajon ezt a ekkor (ez lenne az egyetemen) happy end), vagy halottan (szétlatta ki a víz (ez pedig a szarozni véli). Uda elárulták: egyik sem. Ica a csónakban elmozdult, ami utána látott, csak akkor: annyira szerencsés látni Yardot, megérteni a dolog. Ezek szerint viszont mégsem ezt töl a töl a töl s egészszel – már ha egyáltalán létezik.

**NICO - WANDA -  
SHADOW OF THE COLOSSUS**

Ahogy fent már említettük, az Ico inkább szakmai, mintsem anyagi sikert aratott. Ueda mégis tovább álmodozhatott, a Sony ugyanis felismerve zsenialitását, újabb négyéves projekthez biztosította az anyagi hátteret.

Az első munkám a Nico volt, mely a Ni és az Ico szavakból állt össze – ez alapján mindenki Ico folytatást várt. Ueda is fel-, majd elvetette ezt a lehetőséget – úgy érezte, hogy az előző történet teljes egészében le van zárva, kerek egész, nem érdemes háborgatni. Ehelyett ugyanabban az álmvilágban bolyongott tovább, ahova korábban



már előzőhathatunk. Ezáltal azonban nem hatalmas belső teret képzett el háttérként, hanem éppen bejáratba terítelt, melynek kedvtelési barárgyainkat lovagolt hátán, mögbe pedig nem mellesleg önis bejáratba vadászott le. Ha belegondolunk, kőzben az alapvető teret irrealis, his hangyákban szállunk szembe örökösül – a főzet paratit, észt szertit egyszerűen egyéni síncel! Ezt az életmentésről egyélen módon lehet csak a realitást megérintő feloldár: minden kolosszusnak rendelkezik kell olyan egyez pontokkal, melyeket megérintve valóban lehet ésszerűk lenni. És ezzel a utazás és harcolt mellet Ugyan egyben az egymunkkal is a középpontba helyezte. Dávidnak sokszor van egyelő előkelő szemben, ha jól tudni az esztén.

Az íco-hoz hasonlóan a Colossus-ról is lehet korai videókat látni a neten – ami a leg-szembejövőbb bennük, hogy a kétféle pusztulóból kivágolva a kővárosok ugyan valóban hatalmasak, de hiányzik a terepek az a változatosság, sokszínűség, ami végül belekerül a programba. A fejlesztés alatt nagyon sokat változtak a kolosszusok is: a 1. közté-  
pén lévő eseményen „elő” ártás pl. a széppérről került végül kővárosra, a kezdetben bírói hasonlító első esemény pedig szépen alakult át az idők során – ugyan hasonlóan még  
rég óriáimagra, mégis sokkal izgalmasabb, részletesebb új formájában.

A legérősebb a teljesítés legelején felkutatott piót! Ja fogalom ismerős lehet a filmszerzőknek, bár itt nem a molydoki probatörést írtam, hanem vidéki aót, így nyilván képzelték a lényüket a majdani jöttekkel. Ebben a videóban néz [?] szavassalatos harcos között erővel gáz le egy AT-AT lépegetőre bontakoztat. A kard és [?] mini dologgyver már itt megvan, akárcsak a bestia szőrébe történő káposzkodás. A tönkös órák is dolgoznak, míg az egy [?] eltereli a figyelmét az őráról, a másik lelétezik a hátán. Itt meg nem fenyvesen vidéki gyenge pontot keresve vezeték [?] a szöveget, hanem a kockázatián levő nyilvános hatókör a javára!

A kezdeti találgatóskok után a jötekosok számára is egyre nyilvánvalóbbá vált, hogy nem az ico másodikat része lesz a felejtások új munkája, hanem egykor sokkal emlekeztető, ugyanakkor teljesen új élethelel telepalak alkotás. És az „új” szót nem csak arra értjük, hogy belekerülnek a másodban nem szereplő elemek. Nem, az új szót itt azt jelenti, hogy belekerülnek a jötektörténelemben még sosem látott üdösök.

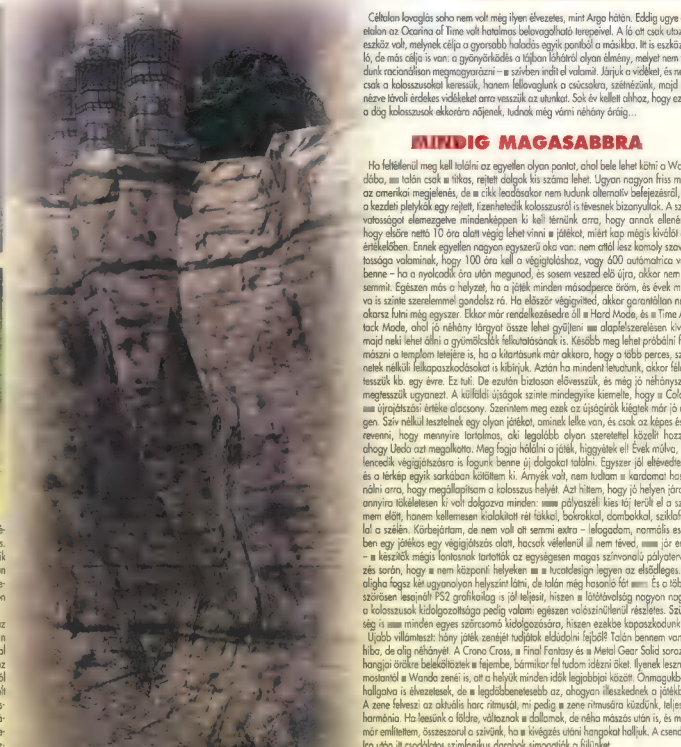
Igen persze mindenki tud, ezt már megszokhattuk. Bevallom őszintén, hogy elképzelem nem tudom, hogyan fog összejönni ez a sok éltől élvezetes jöttékek. Jó egy hónappal a megjelenés előtt kiadtak egy videót, amiben nem szerepel más, mint tíz percnyi közélet a második kolosszussal, a megpillantásait a legyőzőségről. Hihetetlen, de még akkor sem értettem, hogy a csoda, amit látok, hogyan lesz megvalósítható. Aztán megjelenés után anyagi jószámban volt, hogy egy héten keresztül minden éjszaka velem álmodtam. Ugye átdotát nekem is valaját az álmaiból.

[illegible]

Még egy nagyon fontos párhuzamot mag kell említenünk, mielőtt végképp rátérnénk a Colossus bemutatására. Ami az „első részben” a kishű és a lány – „kötődése volt, az” második részben „megvan, de ezáltal keltos. Wancsó szintén mindenhova elkíséri újján a lara fő néma lány helyett egy beszédre szintén képtelen állat lesz az, aia az érzelmi kötődéssel garantálva a társas magányt), a küldetésének igazi célja az, hogy „hazáig hozza legközelebb álló személyt, a holott látni meglepett.







37





**HA MERT LESZEK,**  
**HA MERT LESZEK,**

...mondja minden platformjáték szereplő. Aztán ahogy elérik a felnőttkort, valóban leleszik a jogosít, legyen szó kertészszakmáras olasz tömött bejszű csabítóról, szeretnivaló rókaeszkáról (2) vagy most a repafutó Jakról. Talán a játékjárgírás leggyakrabban elűlőltő pónján az, amikor valamiről a hetvenhatodik bört huzzók le, hoay a feszeltő fájda/mason rákérdez: vajon mikor

[illegible]



## HAJÓZAT AUTÓLOPÁS

Ne legyünk igazságtalanok, hogy szimplán legokartozzuk a Jak X-ben szereplő járműveket, hiszen sokkal inkább hasonlítanak homokjáró buagy-



Vajon Kojima bácsi leszüllyed odaig, hogy valamelyik MGS epizódba beleszempészkij egy gokartos minijátékot...? Solid Snake...? élen élsp elűst egy turbot, őt követi Valdemar Raven, aki az előbb vett fel egy minigunt a kocsijára, harmadikként szögöl Psycho Manis, az a következő körre már kinézett magának egy pályán heverő ikot, amivel olyan effektus tud... többiekre nyamni, hogy felsérlelődnék...? iránvok a kontrolleren...

[illegible][illegible]

Dzsidifels, turbózás, ugratás – párhuzamokat több oldalon keresztül lehetne még sorolni (még egy utolsót engedjek meg: az arénában vívott Deathmatch egy  egyben twisted Metal Black), de felesleges. És bár ezeket lehet fogni úgy is, hogy a kistételeknek  volt eredeti ötletük, de melyebb vízzalátal után kiderül, hogy ezúttal tényleg a legjobbat akarták mindenből.

**IGY IS A LEADERSHIP COLLEGE**

Ha túlésszük magunkat az első döbbeneten, melyet a váltott ki, hogy úton-útfélen látott játékmotortelepi elemekbe ütközünk, észrevevesszük, hogy a kontrollor hozzájárított a kezünköz. Összesen 11 fajta játékmódot számolhat össze, ami szerintem világcsúcs ebben a stilusban, ráadásul korántsem mindegyik leragadt csont: kifapadhat a második és harmadik epizóddal néhány ismerős játékmódot is Arletta Roca-ban a ellenfelek

megelőzve kell felszedni a pályán rendre feltűnő tárgyakat), valamint újra-értelmeztek régi klasszikusokat (a Death Race szinte tökéletesen rekonitható a Burnout Road Race-vel – annyi különbséggel, hogy itt fegyverek is használhatunk!). Körpályák, lekerített arénák, rally-s szakaszok – itt lényeg minden megtalálhatunk, amit variálni lehet ilyen típusú játékokban.

Mindezt ráadásul olyan általánosan kapjuk kézhez, hogy egy rossz szavunk ■ lehet rá: ■ irányítós felitáldal, ■ lehetőségek közel végtelenek, ■ mes-  
tereseg intelligencia pedig olyan szemét, hogy az ember néha egy kanyar-  
ral a cél előtt legszívesebben odacsapná ■ irányítót a földhöz, ugyanis va-  
lamilyen mindenki okkorra tartogatja a követőkéjét, mely az első helyről  
■ utolsóra bő vissza azonnal...

A grafika a körökben megosztott minősítéssel kényezteti a szemünket (nóta érdekes az apróságok: az addigig, pi hogy Termék nagyon kedves csúcscsúcsból, hogy el ne repüljön), és bár a zenét teljesen jellemezte. Termék hangja meg a jótételezőtől egy kicsit szinkronja. A multiplex jótételezőtől való egy kiállítás 2005. évben, egy kiállítás, minden PS2-re létező módon versenyzett, osztott képernyő, több gép összekötve és a neten is. Minden hang szép, minden nagyon jó! Nem egészen. A Ják X korlátom  $\approx$  fényesen tündöklik, csillag, mind elsősorban, csak egy nagyon élevesztés, melyet már jóvalloz látnak más társalóban. Megregrn a teszt hangja, amikor gyengeséggel állja be az olvasónak egyszerűen képtelenség a Ják X-re haragudni, mert elmondhatóan élevesztés.

Vega  
vega576@freemail.hu

**JAK X**

SCFE / NAUGHTY DOG

MAS VERTIC: JELENLEGNINCS

1000	Jó
1000000	Jó
10000000	Jó
100000000	Jó
1000000000	Jó

1-2 Játékos, online 2-6, headset  
memóriakártya 8mb (984KB), dpi II  
angol és német nyelvű felület, hangok

- ✓ lehetetlenség komolyabb hibát találni benne, annyira szórakoztató
- ✗ ritka a pofátlanabbul összelopkodott játék

8 cont

# 576<sup>KByte</sup>

a hely ahol játszva  
vásárolhatsz

**Pólus**



419-4117

**Mammut II**



345-8076

**Árkád**



434-8076

**Campona**



424-3424

**PS2 - XBOX - GBA - GameCube - PSP - NDS**

**Duna Plaza**



239-2858

**West End**



238-7576

**EUROPARK**



280-9585

**Debrecen Plaza**



06-52/342-120



**Szeged Plaza**



06-62/468-973

**Kecskemét - malom**



06-76/328-119

**Online Áruház**



[www.576.hu](http://www.576.hu)

**Telefonos rendelés**



06-70-385-0385

# [www.576.hu](http://www.576.hu)







Ez a játék a Square Enix által készített, a PlayStation 2-re készült, a 2004-es év egyik legjobbjátékjaként ismert. A játék a Square Enix által készített, a PlayStation 2-re készült, a 2004-es év egyik legjobbjátékjaként ismert.

## HARCOK ÉS FEJLESZTÉS

Mint minden RPG-ben, itt a harcok szerepet játszanak a játékban. A harcok a játék egyik legfontosabb részét képezik, és a játék egyik legizgalmasabb részét is. A harcok a játék egyik legfontosabb részét képezik, és a játék egyik legizgalmasabb részét is.

A játékban a harcok a játék egyik legfontosabb részét képezik, és a játék egyik legizgalmasabb részét is. A harcok a játék egyik legfontosabb részét képezik, és a játék egyik legizgalmasabb részét is.

Az Amora a védő karakter. A védő karakter a játékban a legfontosabb szerepet játszik. A védő karakter a játékban a legfontosabb szerepet játszik.

A játékban a harcok a játék egyik legfontosabb részét képezik, és a játék egyik legizgalmasabb részét is. A harcok a játék egyik legfontosabb részét képezik, és a játék egyik legizgalmasabb részét is.

## ÉRTÉKELÉS

A játékban a harcok a játék egyik legfontosabb részét képezik, és a játék egyik legizgalmasabb részét is. A harcok a játék egyik legfontosabb részét képezik, és a játék egyik legizgalmasabb részét is.

A játékban a harcok a játék egyik legfontosabb részét képezik, és a játék egyik legizgalmasabb részét is. A harcok a játék egyik legfontosabb részét képezik, és a játék egyik legizgalmasabb részét is.

A játékban a harcok a játék egyik legfontosabb részét képezik, és a játék egyik legizgalmasabb részét is. A harcok a játék egyik legfontosabb részét képezik, és a játék egyik legizgalmasabb részét is.

### MARTIN ILIUS ZÓLI

A játék boja nem az, hogy egy bizonyos rétegnek szól – látunk már ilyet. Szerintem azért ér 6 pont körül, mert nekem is bizonyos csoportnak szól, nyújt semmi extrát. Nyugodtan lehet menni a szűk réteg felé, de a game akkor is üssön, üssön, mint egy REZ, vagy egy Víz Ribbén.



## ROMANCING SAGA

SQUARE ENIX

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kivaló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kivaló
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

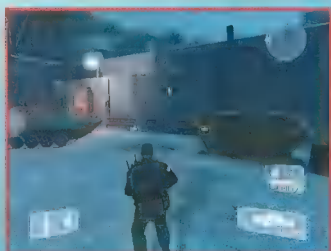
1 Játékos  
memóriakártya 8mb  
analóg irrató (dual shock)

✓ az eddigi rajongóknak nagyon fog tetszeni  
■ a többségnek még mindig megfukadhat a gyomrát

## 6.5 pont



EXKLÜZÍV



Az alatt felváltó játékok kapcsán legelőször az jutott az eszembe, hogy a 3D animátorok biztosan nem látták még rakétát becsapódni, ugyanis az irányban, amikor egy ilyen eszköz felébe kap egy helikoptert, amint durran egyet, a gép pedig elkezd forgani és lezuhan – amikor szerencsén az volna a helyénvaló procedúra, hogy egy hatalmas robbanásban leszakad a farok rész, a detonáció odébb löki a többi maradványt, ami füstfelé zuhan nagy ívben a földre. De hát ez van, középszerű játékhöz középszerű bevezetés tartozik, mert azt előre becsátom, hogy az érdeklődőben prezentált pontszám az szerintem most elég jól leedi a valóságot.

Mint az nyilvánvaló a képekre tekintve, a nagy vízen túlról megint csak egy csupa erős, erős, bator és teljes lélek emberrel állt csapat dobott le hozzánk, akiket a rút és gonosz ellenség megtámadott, kült, majd bántalmazott és börtönbe zárt, sőt még kínzó is nem ártott. Kell ez fűk, valahogy felelőtni kell ama történetekről, amik az iraki katonai börtönökben történtek az ugyancsak bator és hazafias indítástól vezérelt amerikai katonák által.

Egy videójátékban nem is lehet másoként: a GI Joe különítmény az igazság védelmében (meg ehhez kiatti) megy elbánni a világot fenyegető szellemiállatokkal, akik már nem is nevezhetők embereknek, csupán az M16-os csőgámbóján kúszó, lemesszrolandó barmoknak. Éme jószágok most a nem is oly távoli jövőben építik a kő drogidomátumot, és ezt is eredeti Desert Storm Delta Force alakulat nem nézhet álbe tett kézzel. Utak indul hát a régi csapat: Bradley, Jones, Connors valamint Foley, hogy rambozzanak egy jól Columbia fogdáiban, bázisain, épületeiben, erdeiben és barlangjaiban, valamint egyéb országok egyéb helyein. Az akciós viszont nem egyből a csatátérre kezdődik, mivel a helikopter zuhanását követően fogságba esnek, és onnan kiszabadulva indul csak meg a darab.

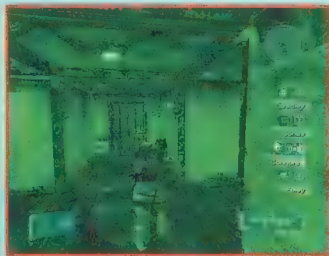
Az options-ban kutakodva érdekes lehet a 16:9 mód és a 60Hz-es képráfratás bekapcsolása, és már indulhatunk is a harcmezőre – egy kis kiképzés után. Jó szokás szerint ugyanis betanulhatjuk harcscenariót vezérelését, hogy ne a mélyvízben kelljen kapkodnunk és összevissza nyomogatódnunk a gombokat, mivel ez a hirtelen halál egyik biztos előjele. En is ezzel kezdem, hiszen nem szégyen a betanulás, még egy olyan kivételmentlen próbatétel sem, mint amilyen én vagyok. Bradley-i vezérlés problémám felfüggeszt az okosságok, és hogy milyen lehetőségeim lesznek majd a játék folyamán. Nos, nem sok. Lehet küszöni és mászni, miközben oldalról géppágyával lövölök (és ettől majdnem beszérem, mert túl hangosra vált állítva a fejhallgató hangerejét), fel lehet mászni doboszerű objektumokra, majd kiélelni lecsúszni a másik oldalra. A gimnasztikai gyakorlatok után a lövés következik, ahol pisztollyal, géppisztollyal és távcsőves mesterlövész puskával gyakorolhatom az ipart, majd a villanó lüsztermentés

használatát), sőt (fej)szűkítéshez (jó főleg tanak ellen) és repeszrakétákat (egészre káros repeszdarabokat tartalmazó értelem-szerűen) dobálhatom, akárhát telepíthetem (lővírvájtással) és mozgathatok (detonátorral), és ennyi. A fegyverrend megemlékezik a szokásos szórásról, vagyis mező vagy állás helyzetben nagy valószínűséggel mellőlünk, így a jobb találati arány érdekében vagy térdelünk, vagy pedig fekdülnünk kell, ami azért is hasznos, mert ellenség nehezebben talál el – és amikor erre rájön, oda-hajít egy gránátot, mire a játékos pánikszerűen próbál odébb mászni, vagy felkelni. Érdemes természetesen fedezékeket használni, amik mögött az irány nyílváltoz tudunk kilesni és ügyesen megsejteni az ellentábor. A fegyverhasználathoz tartozik még különféle taktikai módok változása, vagyis egyes vagy sorozat, annak figyelése, hogy ha kis fehér csillagot látunk valami kápa mellett, akkor azzal a csúccal az adott ember specialitástokat sokkal jobban bánt, mint a többi. Ez a csillagos oldal igaz az esélyegényűjáró és a robbanószer telepítésre is, tehát ha győjtünk, akkor nem szűszmől el vele a fickó, és egyes akadályok felrobbantása is rövidebb ideig tart.

Na, de még mindig a betanulásnál tartok, amiből most a fejletlenebb rész következik, a csapálpályát frészing. Ennek a kerekein belül sajátítjuk el az ember a tárgyak átadását és érvényét, és a parancs kiadását. Mondjuk ha az egyik embernek már nincs ragtapasza, akkor adhatunk neki a miénkből, de ugyanez lehet fegyvereket és egyéb cuccokat is adományozni és vételteni, mondjuk, amikor az alany a földön fekvő jalgot, és nekünk megtekinik a gépfegyver. A távparancs kiadás egyszerű: a célkeresztet a kívánt helyre irányítva küldhetjük a biztos halálba a többiekkel, vagy szökhathunk valakinek egy kis esélyegény véghezvitelére, hasra fektethetjük az osztályt hirtelen vész esetén, kiadhatjuk a lövészpozíció, Fire at will! engedélyt, valamint pozíció tartásra vagy táborozásra bírhatjuk rá a többieket. Egyébként ugyanilyen módszerrel történik a járművekkel való operálás, azon belül hogy a kormányt fogja a vezető vagy váltson az az esélyegény, sőt. Nagybó hozzáértést kíván viszont a kiseltelettel parancs kiadása, amivel az adott helyen várakozó emberekkel rajtálást, megtelepesszerű támadásokat hajthatunk végre, de elég kevés helyzetben látom értelmet ennél a használatára.

Most, hogy már ennyi mindent megtudunk a lehetőségeinkkel kapcsolatban, lássuk, hogy mi mennyire használható a játék folyamán. Az első karkalatos pont az emberek hűlyesége, vagyis az AS, Artificial Stupidity, az AI ellentéte. A legelő és legnagyobb baj ezzel az, hogy ha nem küldjük őket fedezékekbe, akkor ott maradnak a legnagyobb golyózáporban is és bátran lövöldöznek. Katonai szempontból ez talán nem is okkora baj, hiszen ha elmozdul arról a helyről, ahova átlítottuk, az parancsmegtagadás, katonai törvényszék, stb. De amikor elgondolom, hogy ezzel elég





nagy szívességet tesz a következők beosztott ellenségének, az már kissé neveltség tárgya. Egyébként lehetséges, hogy ezt a viselkedésmódot a „harctéri csodargrapaszt” gyártók szorgalmazták, mivel a sebesült és földön fetrengő emberünket eme találmány próbálja ki a legnagyobb sérülésből is. El is csodálkoztam, amikor az ellenséges tank felé nyitotta a bajtársamat egy lövedékkel, aki a detonáció után még egyben is maradt (fízta terminátor), és az univerzális kötözészer megoldotta minden gondját. A legnagyobb gondot ilyenkor az idő szűke okozni, mert a lapos csák bizonyos ideig használható, ameddig a fűző piros elérési csíkja el nem fog. Ekkor általában el is jó a megváltó *misszió faló* felirat (Az angolod mindig zavarba ejtően jó volt. Martin :), szóval igyekeznünk kell. Sajnos a segélycsomagból nem adozdik bőkezűen a játékok, és gyakran ellenséges állásokat kell felfogadni, hogy begyűjthessünk párat, ami közben ugyanannyi el is fog. Ez nem volna baj, de mint említettem, az emberem elég ostobák ahhoz, hogy állandóan leserüljenek. Egyszer például egy düsselpel nyumulunk, és leszállok róla már nem tudom kivel, hogy előremenjek kikémléni az ellenség helyzetét. Ekkor látom az ikonokat, hogy az egyik emberem életereje igen gyorsan fog. Rohanok vissza, hát a barom ott tilt a kocsi hátrafelé néző ülésein bekényszerítve a tájat, vele szemben pedig egy ellenség áll olyan egy méterre, aki megállás nélkül lövi egy géppisztollyal. Pérsze mire leszaladok a fűző a bajtársam is lemozdított az ülésről, hogy a földön fetrengve sátrajozzon medicéért, mivel az ügyes programozók olyan scriptet nem csináltak, amiben a sebesült valamilyen járművön tartózkodhat. Ez olyankor a legutóbb, ha maga a jármű vesz el a teljes életerejét, mivel a páncélozott autók legfőbb természetes ellensége a géppisztoly, és ezzel simán nullára



lehet lőni a csikjót. Ekkor a kigyulladt kocsiban előcsúszni egy ideig a katonánk, majd piros elérési jelzéssel lemozdunk a helyi-  
rál és letesszük a faldre, hogy ott legyenek rosszul.

A harci rész azért nem olyan borzalmas, legalábbis azoknak, akik nem helyezik túl magára a mércét. Az első pozitívuma az, hogy tényleg sok embert kell egyszerre fölmozdítani ahhoz, hogy a motor lelassuljon a lövedékek nyomvonalainak és besugárzóinak helyét szánalag. Ezt talán úgy érthetjük el, hogy sorozatnál nem mindegyik golyót kezel le az erre szokásodott rutin, és ez megmagyarázza azt is, hogy a záróüzim miért futnak át olyan vidáman az ellenséges erők. Nem baj, a feeling azért megvan, katonáknak a géppisztolyok, az emberek kiabálása, néha egy gránát robban, sőt, még lapokadva is ölhetünk a harci kétséssel, amit használtam is párszor. Egy esetben például az erre a célra kihe-  
lyezett, mit sem sejtő, feltűnően a további bonyolult dőlőmozgások nem a nyakát kapnak el, hanem egy halálos lövészáradat végzet-  
nem ki. A lapokadhoz kapcsolódhat még az éjjeli látó berendezésünk is, ami azt hiszem az ilyen katonai játékok elengedhetetlen kellékévé nőtt ki magát az évek folyamán.

Ilyen hát ez a háború. A történet meg előre, ahogy mi is kapjuk a feladatokat és nyomulunk az elsődleges és másodlagos célok felé nyitásokkal felé, és a cucc jó sokáig fent tud tartani a érdeklődésünket, pedig mostanában csak este van időm tesztelni a játékokat. A végén tényleg csak azért lett elegem belőle, mert

egy-egy pálya általában igen hosszú, és ugyan bármikor menthetünk menet közben, de ennek a lehetősége korlátozott, szóval érdemes a fő feladatokat letudása után alkalmazni csak. En pedig elhasználtam a összeset, ragtapaszom sem volt, az elejétől újrakezdeni meg vagy fél óra szórakozást jelentett volna addig a pontig, ahol éppen tartottam. Lőszerráhiánytól ellenben ríkat kell tartani, mivel az ellenség elejtett fegyverei felhasználhatók, sőt, direkt lőrel-  
nök is nekünk liyemű a bunkerekben és egyéb elfoglalt helye-  
ken. Végeztül azt még hozzá kell tennem, hogy személy szerint nem kedvelem a csapat alapú harci elfoglaltságokat, pont az em-  
legetett debli mesterességek értelem miatt, és nem arról akarok figyel-  
ni, hogy éppen melyik emberem akarta számból megnézni egy AK-47 golyóját. A grafikát végül is dicsérhetem, mert a jót megüti  
a Dason-fele skálán, szép a rongybaba fizika halálakor, a hangok is elmennek, van headshot károgatás, és a szavazatossága a le-  
het porosz. Külön dicséretet érdemel a többjátékos kooperatív  
rész, ahol osztott képernyőn a társunkat meglátom minél, sokkal  
nagyobb élvezeti szintre emelve a hangulatot.

(Ja, a hűgöm meg fellepett a Rocktagonban, mivel egy amatőr  
együttműködés énekel. Jó volt, csak a ruhám még ma is tiszta cigifüst  
szagú. A bal fülemre viszont már hallok...)

Dzsón

MARTIN BELESZÓLI

Eltértek, ha nem muszáj, ne márgesszük magunkat ezzel a játékkal. Ott a Calossus... Ők, félre a vicc: a csak egy a közüli, 6 pont, magadért beszél.

## CONFLICT: GLOBAL STORM

BLADE  
MAS VERZIO: R

1-2 játékos	Jo
memóriakártya (256KB)	Jo
analog irratító (dual shock)	Jo
1-2 játékos	Közepes
memóriakártya (256KB)	Közepes

✓ lehet benne továbbadni, taktikázni, ragtapaszozni  
× kezd unalmas lenni a mas irratítóval,  
ez is csak a jobb conflict játék

6 pont





A videóját így teljesen arányban építi a folytatásokra. Most nem mondani videókat, csak megjegyzéseket. Azt én nem tudom, hogy a játékok hány százaléka készül valamely sikeres elv nyomán, de az biztos hogy igen igen nagy hányada, elég csak megnézni akármelyik Konzol hírvárait. Mielőtt a Kizsánban pontos adatot tud majd szolgálni a létező - valami érthetően, bizonyítékot hogy szerel a matematikai statisztikát a sár... Azt, hogy mindez (már mint nem Kizsán érdeklődés köre) je-e az igazság, illetve az igazságban levény-küldésnek nem tudom, valószínű nem is igaz. Sokkal inkább az, hogy mi játékok sok nyitnak ezáltal anyag. Anyon azt nem nehéz állni foglalt a témában, mert amíg a filmiparban - nem vállalkoznak nagy kockázatokkal ezzel a kijelentéssel - a Kizsánban döntés többsége nem éri el az első rész színvonalát (Kizsán, statisztika), addig a videójátékok tekintetében sokkal megosztottabb, egyúttal derűsebb kép bontakozik ill. előtűnik. Persze a külső kérdése nem elsősorban a „megjósolt” szövegre vonatkozik (pl.: FF), mert az azt hiszem a reprezentatív a válasz, sok lal inkább a riskázó szövegre (pl.: FE).

Boroklászok most mégsem mosolyognak be, részletek elemzésnek nem fogam elővenni a problémát, hiszen jelen cikk tárgya az messze távolabbra. A folytatások minőségét megosztottságban demonstrálhatom nem a kell messzire mennem, ugyanis pusztán ebben a hónapban (azaz az előzőben, amikor vizsgáztatam az anyagot - samotrit) a tesztelőim három egy korábbi sorozat akadémia darabja. Bizony, eltérő módon vették rájuk a fény ennék a szempontoknál a figyelembevételével. Az egyelőre szingli módja három az az egyjátékos módi érzésem szerinti gyengébbre sikerült a továbbítás, az első SingStar játékleírás megengedett a továbbítás, míg a WRC - is az irányadók a mondandóval lenyerve - pedig példátlanul szűkező fejlődési tendenciát mutat - immár ötödik éve!

A WRC szövegről a játékosok egyik etalója. Minden egyes rész siker. Az adat időben és az adat vonatkoztatási rendszerben minden egyes rész sűrűje a tálaknyit hat valami határát, ám minden egyes rész több, mint előző és így sikeresen megkapja a kor újabb és újabb évenkénti kibővítéssel. Minden egyes részben megkapjuk, hogy a programozás nem a bátorjakon, csúcspontjait, az első időben honon elvárni munkába merültek emiatt érdekében, hogy a következő rész még jobban legyen. És ez rendre sikerül nekik.

Ezzel párhuzamban a WRC módi a jól példáz, mégpedig a PS2 evolúcióját. Azt, hogy hogyan vált a gép egyik hányadából előny - nevezetesen, hogy a nehéz programozás hogyan eredményezte azt, hogy a gép teljesítménye az évek során lasszatra egyre fejlődött, holott csak a programozók tanultak meg az adottságokat egyre jobban kihasználni, aminek eredményeképpen gyorsan keresgéltek az ill-

kapszultok manapság építgy, mint a kezdeti időszakban - de ennek kifejtése megint csak többet érdemlne, mint ehhez hasonló félművészet. Mindenesetre egy bizonyos WRC-s írók / lányok egyre jobban kiismerték a gépjárművel lehetőségeket. Hajlamos vagyok elhinni, hogy ha nem születtehne többé nextgen PlayStation, a programozók akkor is tartották volna a fejlődés útját és fészelték volna olyan grafikát szajhának ki a PS2-ből, ami megközelítene a Xbox 18000 hívószavát!

A WRC-nek mindemellett, ha írtam, véletlen konkurenciája is akad, aminek mi játékosok csak örülhetünk. Összehasonlítgatásból a meggyek baba, viszont nem lehetünk el az egyik legfontosabb szempont mellett, miszerint a WRC a WRC hivatalos játéka, lévén a Sony - akárcsak a F1 esetében - kizárólagos jogokat vásárolt meg kedvenc gyermeke számára. Na, most mit nem értesz? A Sony az egyik legnagyobb szórakoztató elektronikai óriászat és rengeteg gyermeke a többiek között, tévék, diszkók, hifi berendezések - melyek közül a PlayStation keresztnév a ked-

vezető. Ez ill tudom, Jo, hogy ezt mindenki tudja! Akkor az az érdekes, hogy mi az, hogy a WRC a WRC hivatalos játéka? Oké, kezdjük az elcsúszást. WRC a World Rally Championship rövidítése, ami a hivatalos rally világjátékoknak jelenti, az ebből készült játékok pedig szintén WRC-nek hívják. A Sony a megvásárolt licenzt kizárólagosságot folyton egyedülként építési be játékokba mind a hivatalos helyszíneket, mind a teljes pályákat, mind az eredeti versenyautókat. Elképzelhető, hogy nekem már ennyi is elég ahhoz, hogy elzúgadjak a játékokat a sarki balba, éppen ezért szeretnék most kicsit azokkal szólni, akik eddig élményes szórakozást kaptak a rally játékokból. A többiek nyugodtan ugráljanak a következő részre. Mielőtt a villanófényfotókat elindítanám, egyet még előrebocsátok a jétek baromjait! Nem csak rally és nem csak számítógépes rajongóknak okoz felkeltést szórakoztat! A száguldos az száguldos, nem szükséges hozzá a teljes viszonyok mikrobiológiai ismerete, ámbr a játék élvezetét biztosan megnöveli.

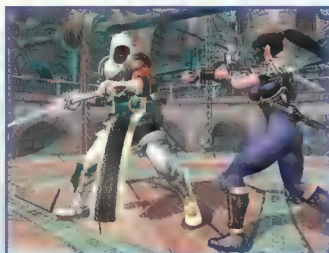
## KOCSIKÁZÁS A WRC VILÁGÁBAN

A WRC-t a FIA (Federation Internationale de l'Automobile) szabályozza és irányítja. A FIA deklarálja a versenyszabályzatot és nemcsak a versenyek helyszínét jelöli ki, de az egészen konkrét, egyértelmű nyommonalot is a határozza meg. A világjárművel jelenleg 16 ország 16 mérőben eltérő adottságú terepen zajlik, kezdve Monte Carlo élevesélyes, hegyes hegyvidéki (az év első, egyenes leggyorsabb presztizsi viadala), ér Mexikó murens dűlőin, keresztül Japán egyenes közúti viadokon, Ausztrália villámkörnyeti erdei csapásig bezárólag. Négy kontinens szolgálna talá-









tem ki természetesen a barátaimmal vívott VS. harcokból sem, melynek hatására még jobban belehabarodtam. Imádom a karaktereket, imádom azt a gyönyörű színes grafikát, imádom, hogy minden karakternek van egy hozzáértő párja, akinek (még ha a másik nem is a tartózkodó) ugyanolyan a mozgása. Baromi jól irányíthatóak voltak, és tisztán emlékszem, hogy hányszor játszottam le újra és újra a videójáték történelmében a legmemorablebb intrókat azzal a fantasztikus zenével. **(Khm. Műtőlözünk. Marlin)** Nem is csoda, hogy közelvéltem a Zelda: Ocarina of Time után a létező legjobb videójátéknak tartjak számon, legalábbis nyugaton. **(A 14 évesek. Marlin)**

Megmondom őszintén, hogy a folytatás viszont már egyáltalán nem nyűgösztelt le. Csúszó-vágó grafikák, új játékmódok, új szereplők, de ugyanaz a régi, az ugyanaz a játék. Az ugyanaz a játék, amit a második részből a barátaimmal, de egy teljes év non-stop SoulCalibur után már nem tudott sokáig lekötni és a gyengébb folytatás, és valahogy nem voltam oda azért a rahedni ösztönzőítő fejezért sem! Nem is nagyon foglalkoztam a harmadik rész munkálatainak hírével, ezért olyanira megfogtam, hogy megjelent, hogy akár egy Metal Gear 4-t is a kezembe nyomatott volna Marlin, azon se csodálkoztam volna jobban.

zivil Hogy miért zárták ki a GC-s és az X-es rajongókat a folytatásból, az rejtély számomra, de nyilván anyagi okai lehetnek. Vagy egyszerűen csak egy gyönyörű grafikát veredős játékok alantok a Nemo-nál, és ez csak egy volt lehetőségek, ha csak egyetlen platform koncentrálnak, ami nyilván nem a GC lett volna...

Akármi is az oka, az biztos, hogy a grafika lenyűgöző lett. A képi világ természetesen hasonlít a második részre, de olyan, mintha VGA felbontású átváltott volna XGA-ra. Velelőn sem szerettem összevetni a különböző veredős játékokat, ezért csak szigorúan technikailag érve leírom, hogy mind a karakterek, mind pedig a háttérképek szébbre sikerültek, mint a Tekken 5-ben, és a mozdulatok is nagyszíndarabokkal természetesebbek, vagyis dinamikusabbak. Hátrá (szigorúan technikailag) az X-es DOA. Utóbbi még mindig vezet a rangsor grafikailag, a SoulCalibur 3 megjelenése most sokkal jobban tetszik nekem. Egész egyszerűen a színvilágát a Szövekkal nehezen lehetne leírni, de a legtöbb pályá olyan, mintha valami gyönyörű színpadhoz léteznék szobrokhoz. Komolyan mondom sokszor azért vesztettem, mert pl. a hatalmas malomkerek meghajló vízszintes bámulom, vagy az egyiptomi gigantikus szobrok. Egyszerűen gyönyörű!

Fogalmam sincs, hogy már lassan fel élve kinél van „kölcsönben” a SoulCalibur 2-t, így nem tudtam pontosan megnevezni, hogy a régiék közül kik nem szerepeltek a második részben, de az biztos, hogy minden fontos



Le fogadom, hogy minden veredős játék rajongóknak van egyfolyóan olyan korszaka az életében, egyetlen olyan bűnyűs játékka), ami a maga nemében tökéletes és utánozhatatlan volt. Habár a DOA 3-hoz is nagyon szép emlékek költnek, és mind a mai napig elsősorban DOA harcosnak érzem magam :), mégis a DC-s SoulCalibur lenne az én választottam, ha dönteni kéne. Nem sokat tudom az előzményéről, soha nem is játszottam a PS-es Soul Blade-el, és maga a Dreamcast is teljesen ismeretlenül került csak hozzám anno a SoulCaliburrel, és még csak nem is tetszett először. Hasonlóan voltam vele, mint nemrég az Outrun 2 -vel. Nem igazán fogott meg, de ahogy elkezdtem játszani a „karrier” móddal, egyszerűen beleszerettem. Ezt a SoulCalibur esetében természetesen a Quest játékmóddal köszönhettem, és ahogy haladtam előre a sztoriban, egyre jobban rájöttem, mennyire tökéletes játékkal is van dolgom. Nem maro-

A SoulCalibur 3 [vagyis a széria negyedik része] két fő irányba indult el. Egyrészt tovább követte a második rész által kitaposott ösvényt, másrészt pedig némiképpen visszanyúl a gyökerekhez. Az előbbi alatt továbbfejlesztett grafikát, és új játékmódokat értek, az utóbbi alatt pedig néhány, a második részből kimaradt szereplő visszatérését, és az irányítás átálátását értem, amely most sokkal inkább hasonlít a DC-s részre. Ennek én személy szerint nagyon örülök, mert szerintem a második rész egész egyszerűen túl gyors és kapkodó volt. Egy ezzel komolyabb mérkőzés után már nem éreztem a helyükujjamat. A mostani rész irányítása sokkal „értelmesebb” és játékosbarátabb, pont mint az eredeti SoulCalibur volt anno.

Mielőtt rátérnék a grafikára, le kell szögezmem egy nagyon fontos tény, mielőtt a kedves játékos továbbolvaszon ezen sorokat. A játék PS2 endu-

sabb karakterek megtalálom: pl. Taki, Kikyo, Cervantes, Rock, Astoroth, Maxi, Ivy, Cassandra. Vannak a második részből is, pl. Raphael és Seung Min, no meg van 3 vadonatúj harcosunk.

Zsalamel, egy közel-keleti csuklyás izompacsirta kaszával, Tira, egy 17 éves kis amazon gyűrűs pengével, aki bérnyílások között nőtt fel, és Sztuka, egy előkelő japán hölgy, egy esernyőbe bújított szamuráj karddall. Összesen 25 „eredeti” karakter választható, akik közül 7 kezdőben még titkos (kizárólag a Lizardman-t). Talán még egy bonusz karaktert is, és lehetőségünk van azonban saját karaktert is generálni! Sőt, van egy olyan random funkció is, hogy a játék véletlenszerűen generál nekem egy harcos, vagy akár az eredeti szereplők ruháit is megváltoztatatom.

Maga a harcos készítése a következőképpen néz ki. Először kiválasztom a harcos nemét, és a szavakját (barbár, harcos, tolvaj, zenész). Ezután na-





gyon részletesen megváltoztathatjuk karakterünk minden apró kis részlelt, tehát ha akarjuk, akkor a dögös kis Red Sonja-t is megalkothatjuk, mellé pedig Conant. De ahogyan a kártyákat, a szerepeket is legyereket, és a különböző extrákat is meg kell nyitni, ugyanúgy a karaktergenerálásnál sem állíthatjuk minden opció a rendelkezésünkre.

A Tales of Souls menüpont felel meg a hagyományos Quest játékmódnak, ami nem szorult hosszúra magyarázatra.

Az ellenfelek először rendkívül amatőrök, akár még perfectra is elverhetjük őket, de aztán a 3-4. mérkőzésnél beindulnak, és nagyon keményen ránt kánadnak. Kb. egy ucor (plusz mínusz 3) helyszín után érhetünk el a végéhez, tehát valójában nem is olyan terjedelmes, mint a régi Quest módban. A Chronicles of the Sword viszont már annál érdekesebb. Ez ugyanis egy különálló stratégiai és RPG játék, amely sok-sok küldetésen át folytatódik. Kérednk kell hozzá egy vezetőt, és egy farsat. A térképek felállításából látjuk és a cél, hogy minél több tornyot építsünk, megőrizzünk, és az ellenfelek levertük, maguk a harcok pedig a hagyományos Soul Calibur VS. küzdelemmel állnak el. Ittől újabb harcokat is csatlakoznak a csapatunkhoz, közben pedig folyamatosan fejlődünk. Nagyon érdekes kis játék, és nem is igazán értem, hogy mit keres benne a SoulCaliburban, de az biztos, hogy játékonyn hat a szavatságosságra.

A World Competitionben hatalmas bajnokságokon, vagy ligákban vehetünk részt. Az elábi a piramis felépítési rendszert jelöli, az utóbbi pedig a „mindenkinek mindenkié kúzd” szisztémát követi.

A Soul Arénában találjuk a Quick Play-t, és a Mission. A Quick Play gyakorlatilag az óráid módok felel meg. Itt ellenfelekkel állunk, hogy eljussunk a föléllenséghöz, Abysshez, aki – ha jól vettem ki – infomhoz hasonlóan csak utazozza a többi szereplő mozgását.

A Misszionban találjuk a régi szép idők Quest játékmódnak különleges harcait, pl. amikor csak úgy sebezhetjük meg az ellenfelet, hogy a fal-

és ha már szőbe kerültek a cuccok, hadd említsem meg a három botot, ahol fegyvert, pánccal, és kiegészítéket lehet venni, meghozzó a különböző játékmódokban szerzett tetemes pénzüsszeggel. Mind a három helyen gyönyörű bagyos eladókban fogadnak minket, olykor igen mély „kivágással”. (És nem tudom, hogy baki-e, vagy direkt kacsogtak így, de ha a Háromszöggel ki akarok lépni a boltból, majd mikor visszkérek a jatek, hogy biztos vagyok-e ebben, és én újra megnyomom a Háromszöget, akkor a boltban maradok, és az adott lány melle „ugrik egyet”. Ha pedig elkezdtem non-stop nyomogatni a Háromszöget, akkor „fel-ülő ugragor-rálnak” a csókja mellei, nagyonan persze.) Személy szerint la vagyok nyögve a SoulCalibur harmadik részéssel. Sokkal közelebb áll hangulaton a DC-s részhez, mint a folytatásokhoz. Gyönyörű szöpek a hátterek, a szereplők a megszólalásig kidolgozottak, a zene gyönyörűen illik az élményhez, a sok-sok játékmód kitöltöttsége, és a rengeteg extra cucc begyűjtése pedig akár hónapok is lekötöheti a játékosokat, nem is beszélve a nagyszerű VS. és bajnokság jellegű multiplayer-ról. Egyetlen negatívumot lehetne még felhozni, hogy nincsen online támogatás (valószínűleg ezért ottad rá kevésbé nyugalni), de ez a magyar játékosok nagy része számára úgysem érdekes.

Krisz  
rajkrisz@freemail.hu



## SOULCALIBUR 3

NAMCO

MÁS VERZIÓ: PS2, PC, XBOX 360

Átlag	8.0
Értékeltség	8.0
Zene	8.0
Plot	8.0

2 játékos  
memóriakártya (PS2): 1GB  
franchise

classique online tips & tricks

# 9 pont



**MARTIN BELESZLI**

Készen, igazán megtanultam volna, hogy egy olyan volumenszerűen érdekes játék, mint a SoulCalibur esetében SOHA nem írhatok le egy cikket, hogy jobb vagy rosszabb mint a Dark vagy a Tekken. Nem, nem, nem használjuk össze ezt a három, semmilyen szempontból. Alapszabály: Da-Ai csak Da-Ai-val, Tekken csak Tekkennek, SoulCalibur csak SoulCalibur.



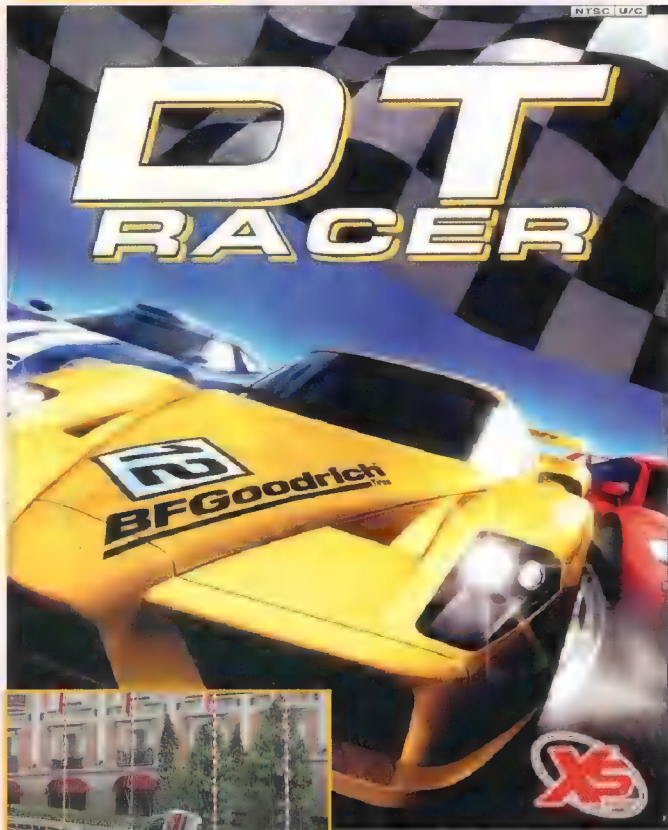
hoz kaszikit, vagy amikor csak „alkapóssal” sebezhetünk, meg amikor egyetlen cükkkel kell három ellenfelet elintézni, meg hasonló különleges kihívások.

Akadnak olyan üjtások is, mint pl. a pálya leomlasztálása harc közben. Az eséseknel például felszakadnak a padló, és a dobásoknál ripityára törnek az oránát határoló kerítések (ha vannak).

Szintén érdekeség, hogy a Tales of Souls-ban előfordul, hogy a (nem elnyomható) rövid begyűjtésnél a ránt kánadok ellenfél pl. valami tárgyat, megpróbál meg a harc előtt megsebezni. Ilyenkor a jobb felső sarokban megjelenik egy gomb ikonja, ami meg kell nyomni az életem.

Azt persze talán mondanom sem kell, hogy a játék telet tele van olyan extrákkal, mint a profilok, a harcmenetek, gyűjtőjátékok, artworkok, különböző cuccok, legyerekek, pánccal, és kisebb vidékek, de ha már itt tartunk, megnevezni vidékek még mindig nincsenek a játékban. És valószínűleg nem is nagyon tervezik. A SoulCalibur már csak ilyen, az állóképes regéles nagymester.





**N**agy érdeklődéssel kezdtem neki a korang tesztelésének, mivel a Boss azt mondta, hogy a sebességérzérete nagyon jó, meg persze azért, mert vajon mi újat tud mutatni egy autósversenyző game a Burnout és a Gran Turismo mellett. Amint hozzáfértem az első utam a PS2-höz vezetett, és már játszottam is. Az intro a szinte szokásossá vált, megállunk egymás mellett, és majd [el]megmutatja, hogy az én 15 millió verőm jobb a te 13 millió kék [játékautóidnál] utolsó. (Persze a csaj a lehetett ki-hagyni belőle.) Jellekésdsem mit sem változott a bevezető megtekintés után, hiszen valójuk be nem olyan rossz az. Az ezután következő dolog még jobban tetszett, hiszen a versenyző arcánál nem csak a megadottakat lehet kiválasztani, hanem ott az Eye Toy image lehetőség is! Továbbhaladva a menüben, majd láthatunk a bal felső sarokban egy jogászertő kártyát, ahol a képünk, a nevünk, és a meglett mérőadók láthatóak.

Belle is vettem megam középső, és kicsit furán néztem, mikor az Arcade módot balról megkérdezte a game, hogy a törés be legyen kapcsolva vagy sem? Szerintem egy ilyen skuffban alap az,

hogy törnek a gépek. Sajnos az autók kitöltöttek, aminek a márkafantatikusok nem nagyon fognak örülni, de hát ez a törésmódel őrö. Amikor elindult a verseny, egész jó kis grafikaival találtam magam szemben. A jobb felső sarokban van a pálya térképe, mellette a helyezkedés, bal kormben a körökkel kapcsolatos adatok. A lent részen találhatjuk a kocsi stílusait, mutató albról és a jobb oldalon van a kilométeróra. Az első pályán kicsit Noscor érzetsem volt, hiszen keringeni kellett, mint golyó a levegőben + az az élmény megismétlődik majd, ha elindítjuk a Grand Prix módot.

Hát a sebességérzet tényleg nagyon el lett találva, és ezt a három kamerarizet közül talán a belsőn fogjuk a legjobban érezni. Az vezetés egy kicsit nehezebb, talán túl hamar elveszítjük a kocsi fel-írányítást, és ez akkor az első helyünkbe, vagy épp abba kerül, hogy be tudjuk fejezni a versenyt, vagy sem (a GP-n belül az Easy verseny harmadik futamán elégke ki vagyunk centizez benzin terin). Az útközök elégke gyengien lettek megcsinálva: ha belemegyünk az ellenfélbe, az esteitünk ilyen akrobaticusán és a gravitáció törvényeit meghazudtolva szél el, mint a gyezmeli útközök. Egyszer kipróbáltam, mi van akkor, ha frontálisan ütközök az egyik versenyzővel. És mi lett? Hát a kocsim duplaszallatozott egy hátra, a közönség pontozott, és megnyertem az olimpo... Jo, ez nem olyan játék. Szóval nem nagyon nyerte el a tetszésem ezt a megoldást. Az viszont pozitívum, ha a veréből letörök egy darab, az ott marad a pályán, és ha römegetünk egy kicsit, akkor meg is dobhatja az átlóunk vezetett masinát.

Nemcsak a pálya van szépen kidolgozva, hanem a háttér is jól néz ki, mind a nappali, mind az éjszakai ringen is. A GP módját kell vennünk egy négykerekű járgányt, ahol ezekből 26 db. gyűjthetünk össze, ha ügyesek vagyunk. Az elején 15.000 kredittel rendelkezünk, és ebből kell megvenni az első gépet. Az egyes versenyek után saját zsebből kell alnunk a javítás költségeket és az úszanyag pótlást is. (Kimehetünk a verseny alól is, de akkor tuti nem nyerünk.) Kapunk egy kis pénzt, ha meggyerjük a futamot, de az meg még elég s elején, hogy a fent említettet elvégezzük, az igazol le akkor jön, ha az egész versenyünk meggyerjük. A második megmértetettéssel már belépési díj is van (20.000 kredit), ami azt jelenti, ha nem nyerjük meg a köröt, akkor bukunk a lövét (az elején még vicces a 3.000, de az utolsó versenyen való indu-



lasi költség 1.100.000). Az indulási jog még meg van határozva az autók kategóriája szerint is, de ami hiányzik a cuccból az a tuning. Na jó, van nitro az élede, de meg nem nagy extra. Az irányítást részletesen leírja a játék minden verseny előtt, de a menübe is le van írva. Van még lehetőségünk idővel versengeni, szabadon kocsikázni a pályákon, (ellenfelekkel vagy azok nélkül) és persze egymás ellen is nyomhatjuk. (Az úgy gondolja, le-nyomhatjuk a Tutorialt még mielőtt, belevelem magát az első kördelembe. Ami fel fog tűnni minden gamernak, az a hihetetlenül ideális menüizet! (Most is hozok a szón.) Hogy miért? Mert ha rom óra olyan folyamatos „muzsika” mellett, ami kb. 3 hangra épül, bárki kikészül. (Az szereti Dj Tiesto-t most örülhet, hiszen az ő zenéje van a játékhoz (a menü music nem az ő műve). A tesztelés folyamán az érzetem, hogy a játék olyan, mintha a Burnout és a Gran Turismo-t összegezték volna, csak sokkal gyengébb szavatoassággal, játszhatósággal, magyarárd szövegebből is van benne, meg abból is, de gyatra és nekem nem tudt sok újat mutatni (olyan mint egy ószár). Végszóként, aki imádja az autós, versenyzős játékokat annak esetleg ajánlom, de aki csak egy jól szerezte versenyzet, annak ott a Burnout és a GT.

Balu

## DT RACER

XS GAMES

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINC

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatoasság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 játékos  
memóriakártya (16KB)  
analog irányító (dual shock)

✓ szép, gyors  
× irányíthatóság, szinte B grauticó,  
riálások könnyen lenyomják

4 pont

MARTIN HILDE

Ha gonosz akarnék lenni, azt mondanám, hogy szaz forintot esetleg adnék erre.

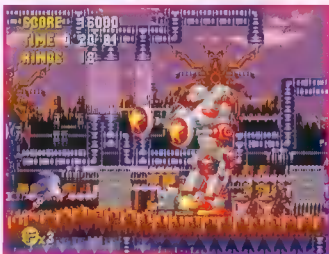
Még anno, a Sonic Mega Collection teszt végén fejtettem ki azt az álláspontomat, milyen jó is lenne, ha a Sega folytatná megkezdett jó szokását, és egyben kiadná azon Sonic játékaikat, melyek nem kerültek fel arra válogatásra, mégis felbecsülhetetlen egy rajongónak. Úgy látszik kéresem meghallgatásra talált, mivel a most megjelent **Sonic Gems Collection** igazán ritkaságokat kínál egy régi fannak. Persze nem ezek olyan forrón, mivel ennek az új gyűjteménynek már akadnak elődei is, de még mielőtt elnéz szívesen, talán érdemes végigbábelni milyen játékokat kapunk a válogatásból.

Mindjárt az első anyag a híres-neves **Sonic The Fighters**, ami egy Virtua Fighterhez hasonló 3D-s verekedős anyag, a Sonic híres hírhedt szereplőivel. Annak idején ez a játék csak az arcade-okban jelent meg, és bár terveztek belébe Saturn verziót, az még is kiadatlan maradt. Mondhatjuk azt is, hogy ez az első otthoni verziója ennek a játéknak. Egyébként nem egy rossz anyag, kicsit furcsa ugyan a Sonic hőssel bonyolít, de mindenképpen érdekes és még a grafika sem rossz, ahhoz képest, hogy egy '96-os játékról van szó.

A sorban a második stuff viszont egy igazi gyöngyszem! Nem arról, mint a **Sonic CD**-ről van szó! Akinek volt régen MegaDrive-ja, annak nem kell bemutatnom a Sega Mega CD-t, mely egy az MD-hoz csatlakoztatható CD meghajtó volt. Kevés játék jött ki rá, sőt talán az is megkockáztathatók, hogy ez volt a Sega első bukás-

A harmadik darab a lemezen szintén különlegesség, méghozzá a **Sonic R**. Ez egy Saturnos Sonic játék volt, méghozzá az első 3D-s rész a sorozatban. Egy versenyjátékról szó, mint a Mario Kart vagy a Crash Team Racing, azzal a különbséggel, hogy itt nem járművekben küzdenek a szereplők. Bármennyire is különleges ez a rész, katasztrófálisan rossz! A fő oka ennek, hogy teljesen irányíthatatlan.

Innentől kezdve csupa GameGeares anyag következik. A **Sonic 2**, **Sonic Triple Trouble**, klasszikus Sonic játékok, mely a MegaDrive-os nagyműveket követik a 16 bites hardverek közepén. A sort a **Sonic Spinball** GG-s verziója követi, mely egy hipper játék, valamint megtalálható még a **Sonic Drift 2** is, ami



A végére hagyom azonban a legjobbat, a játékok, ami megszámlálhatatlan órákat adott nekem örömet annak idején. Nem más ez, mint a legendás **Streets of Rage**! A Sega volt olyan kedves és mind a három részt felpakolta a DVD-re! Akik nem ismerték azokat, mondok, hogy egy briliáns haladás verekedős sorozatról van szó, mely a Golden Axe-ből gyökerezett. Mint régi Streets of Rage fan, nagyon boldog voltam, hogy ezek is felkerültek a lemeze. A régi rajongók, most biztos elmosolyognak egy kicsit, milyen jó is volt ez a játékot nyerni, főleg valamelyik haverral.

És hogy hogyan kell ezeket a bonusz játékokat behozni? A Vectorman 1-2-őt, illetve hét órá, míg a Solt sorozat 12 óra játékidő után szerezhetheti meg, azaz ennyit kell nyomnia a Sonic-okat – a menüben töltött idő nem tudom számolni.

Talán mondanom sem kell, hogy a lemeze került programok emulációja tökéletes, mintha Saturnnal, GameGearrel, MegaDrive-val, vagy MegaCD-vel játszanánk.

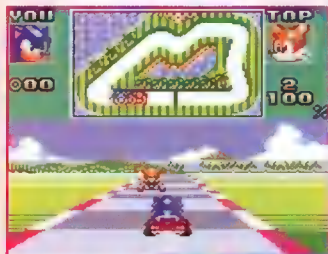
Nem mondom, hogy mint Sonic válogatás teljesen elégedett len-

nek a lemezzel, mivel ahogy egy már mondtam kissé kifutottak a rem-

ek. Még szerezne, hogy a Sonic CD és a Streets of Rage 1-2-3, illetve a Vectorman megmenne a válogatást, így mint Best of Sega összeállítás egyáltalán nem rossz, sőt megéri a pénzt!

Veres Mik

veres.miklos@freemail.hu



## SONIC GEMS™ COLLECTION



sa – még akkor belefért –, de az a néhány anyag köszönhetően a teljesen új és szokatlan CD technológiának – ne felejtjük el a cart-ridge korszakban vagyunk! – kimagasló volt. A Sonic CD ehhez mérten a Sonic játékok egy királya lett, hiszen a legutóbbi másszab Sonic játék még ma is. Készenhét mindez annak, hogy a játékmenn megörizze a gyors pergő gyűjtögetős jellegét, ám mindezt kiegészítette a pályák közötti idővel való lehetőségével. Így szórakoztató a leggyorsabb módokon végig játszhatni. Az introja pedig olyan jó, hogy még ma is megdöli a helyét. Ha régen rajongtál a Sonic-ért, de a Sonic CD valamit kimaradt, akkor itt az idő, hogy pótolj, mert már azért a játékokat megéri a válogatást!

MARTIN KÖRÖS

Miki, ugye nem mondan komolyan, hogy egy olyan Sonic válogatás, melyen nem a legjobb Sonic stufák vannak, valóban megéri az árát? Sonic fanoknak talán, de egyébként...? Ne haragudj, de a 8,5, ami adott, igaztalan. Bele kellett nyúl-nom. Hardcore Sonic rajongóknak talán.

az első lemezen található gokartos program folytatása – nem is értem miért nem készült belébe akkoriban MegaDrive-os verzió. Záróként két Tails főszereplésével készült játék is felkerült a lemeze – szintén GG-s anyagok –, melyek közül az első a **Tails' Skypatrol**, ahol a rókaszóccal kell repkedni a pályákon. A második a **Tails' Adventures**, ami egy klasszikus platformjáték.

Melletteg mind a kettő brutálisan játszhatóan rossz... A feldőlés talán leszűnhet, hogy a Sega kicsit kifutott, mivel az első válogatás a legjobb darabokat már elűzték. Sőt, továbbmegyek, nyugodtan fel lehetett volna tenni a Mega Collection Plusra ezen játékokat. A rengeteg GG-s anyag pedig igazán áruvendetés, de azért mégis kevésnek éreztem, ez a kiadás, még a Sonic CD-vel együtt is.

Biztos látták ezt a Segánál is, mert felkerült a lemeze néhány mega bonusz játék, melyek óriási mértékben növelik a kiadás értékét – persze ezek nem állnak rögtön rendelkezésünkre, elő kell őket hozni. Összesen 6 programról van szó. Kezdiük a leggyengébbel a Bonanza Bros-szal, ami egy alacsony színvonalú platform/kaland játék.

Ennél sokkal jobb ötlet volt a lemeze tenni a 16 bites korszak végén megjelent **Vectorman 1 és 2**-őt, mely egy ütős platform anyagként jelent meg MegaDrive-ra. Akik akkor ismerték biztosan nagyon fogtak neki örülni, de még ma is el lehet velük számozni.



### SONIC GEMS COLLECTION

SEGA  
MÁS VERZIÓ: GC

Streets of Rage 1-2-3	Kiadás
Vectorman 1-2-3	Kiadás
Sonic CD	10
Sonic R	Kiadás
Sonic Triple Trouble	Kiadás

1-2 játékos  
memóriakártya (64-128-256KB)  
analog trigger (dual shock)

✓ sonic cd, streets of rage 1-2-3  
a válogatás mar a jó sonic-ok

7 pont



# FROM RUSSIA WITH LOVE

SEAN CONNERY - JAMES BOND

IZ ROSSZII SZ LJUBOVJU



## V RAZGAR HOLODNOJ VOJNY

Van abban valami különleges, ha James Bond témaját játéknak ír az ember. Mindezen okok, a címzereplő körül kialakult tisztelet. Még talán James Bond figurájának megalapítója Ian Fleming (1908-1964) sem gondolta, hogy milyen mítosz lesz neki, mikor első 007-es regényét megírta. A könyvek témaja szinte kímátlón, a meghimésítés lehelőjét, egy szüfletet meg az első film, a Dr. No, 1962-ben. Ezzel kezdetét vette a sorozat, mely mára 20 hivatalos és 1 nem hivatalos (a Soha ne mond, hogy soha) részből áll. Mindez tökéletesen elég volt ahhoz, hogy a sorozat kultúrássá váljon. A James Bondot alakító színészek, a mai napig közismertebbek örökösek, míg a James Bond belső körül mindig örökös felújítás van, beszélt a karakterek főgonoszokról. Pedig a lendület a Szovjetunió összeomlása után csillapodni látszott, bár mint utóbb kiderült nem szűnt meg, pedig akkor sokan így gondolták, hogy egy olyan „hidegháborús” hősnak, mint a 007-es, nem terem többé babér. Kisebb szünet után a sorozat folytatódott, és ma is történelmi lendületben van a Bond gépezet. A legújabb hír például, hogy a Bondot alakító színész az új filmben Daniel Craig lesz, aki olyan filmekkel büszkélkedhet, mint a magyar Sorstalanság, de látjuk a Tomb Raiderben és a Károlyt az útjában is! Az új rész pedig a Casino Royale lesz, ami nem mellel Ian Fleming első James Bond regénye volt.

## MEZSDUNARODNAJA OBSZTA-NOVKA NAKALJAETS'AI

A James Bond körül kialakult kultúra a videójáték piacát mindig magában tartotta. Míg a létező elektronikus szórakoztatás, azaz a játékok, Bond játékok, kisebb vagy nagyobb sikerrel. A játékokat tehát nem lepi meg egy új James Bond game. Az már azonban igen, ha ez az új anyag nem valamelyik aktuális, építő film alapján készült, hanem egy régi részre alap. A James Bond: From Russia With Love esetében ez a helyzet, hisz a film 1963-ban, azaz 42 éve jelent meg a mozikban, generációk néztek tehát fel rajta. A főszereplő még Sir Sean Connery volt, aki igen magára talál a mércét Bond figurájának alakításában – a mai napig hozzá mérjük a többi 007-es színész.

És hogy miért ezt a régi játékot alkották meg? A kérdés jó, de csak talán gátló tudok, hogy miért. Lehet, hogy maga az igazi hidegháborús hangulat fogta meg a készítőket, de az is előfordulhat, hogy a MGS3 (ami ugye a '60-as években játszódott) sikere miatt esett erre a filmre a választás. Vagy lehet, hogy ennek a filmnek alcsohá volt a licence, mint a többinek? Tudom, csak rosszindulatú vagyok. :)



Mindenestre egyáltalán nem volt rossz választás, sőt a játék fényében azt kell, hogy mondjam, nagyon is jól szelektáltak a régi Bond részek közül.

Ami a film sztoriját illeti, ezáltal egy szorjót találománny. A lektor körül bonyolódhat az események. A szerkesztet hatalmas fegyvereket jeleníthet bármelyik nagyhatalomra, így kulcskérdés, ki lesz az, aki megszerzi. A bajokat tehát, hogy a SPECTRE nevű szervezetnek is fáj a foga a szerkesztet. Bond nem bírhatja, hogy a SPECTRE-t, egy szuperintelligens szakköz és egy volt KGB-s nő összekövésére irányítja. Megkezdődik tehát a királyjáték és a versenyfutás, melyben Bond is csak egy babó.

## POD SENJU KRASZNOJ ZVEZDY

És akkor rátérhetünk a játékra is. A szuffmestezlesen az akció stílusú áregetik. Külső nézetből irányíthatjuk Bondot nagyjából a film cselekményét követve. Sean Connery bábre bújó levélt megoldandunk az élénk tároló feladatokat. A színész modellje egyáltalán elég jól sikerült, igaz a '63-as ármagot láthatjuk teljesen helyesen. Még a hangja is hasonló (azaz az nem tudom, hogy ő szinkronizálta-e személyesen), még a kisít sok beütésű akcentus is észrevehető.

Mikor elkezdődik a program, mindenképpen fényűző nélkül egyből a közepében találjuk megunkat, legálábbis a teszverzóban (gy. volt). Kézőbb lesz majd főmenü, ahol kezdetünk új játékok, vagy akár multizhant is, mindazt több módban is. Lehet egyszerű négyes partit nyomon, vagy ott van a Survival Royal, ami valami túlélétségek lehet. Azért nem tudom biztosra, mert nem mertem kipróbálni – amikor csak megpróbáltam

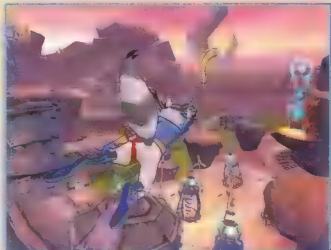


a mólt, fogott az anyag – de biztos jó móka lehet. Főleg azért, mert a James Bond szériát legújabbal, gonoszait (Dr. No, Goldfinger, stb.) lehet irányítani, gondolkodni a rojnyok nagy brémére. Egyjátékos módban majd még be lehet hozni jó párat, a megszerzett Skill pontok levárlásával – ezeket a pályákat lehet szerzeni. És ha már a Skill pont szába került, akkor elmondom, hogy lehet majd rajzokat és videókat is venni, mindegyike érdekes darab.









szni, elvárásaink, rabul ejteni csak az érintett gyerekeket fogja, számukra tehát a játék nemcsak ajándék, de kötelező, sőt, be nem szerezését is törvény egyenesen bünteti!

## ALLAT MISEI

A játék elején mindjárt a történet végébe csöppenünk, amit a tolvány cím is sejtel. Beginning Of The End (A Vég Kezdeté). Döbbenetes dolog történni, s

követni. Hála a készítőnek rengeteg kalandban lesz résznünk, megfelelően hosszú játékidő és változatosság garantált. A sztori epizódjainak sürgetésén kívül utolsó extra feladatokat is teljesíthetünk, miközben a 3D-s avatározást bármikor ki / bekapcsolhatjuk és az egész bukás **két játékos módban** is üzemeltethetünk – egy osztott képernyős fogócskából, kooperációs hellekből, légi, illetve tengeri csatából áll.

Most jöjjen a játék témája kirová, remélhetőleg pótkor helyezés nélkül, minélgy kedvesednénk. A játék több fő helyszínen játszódik Valencétől



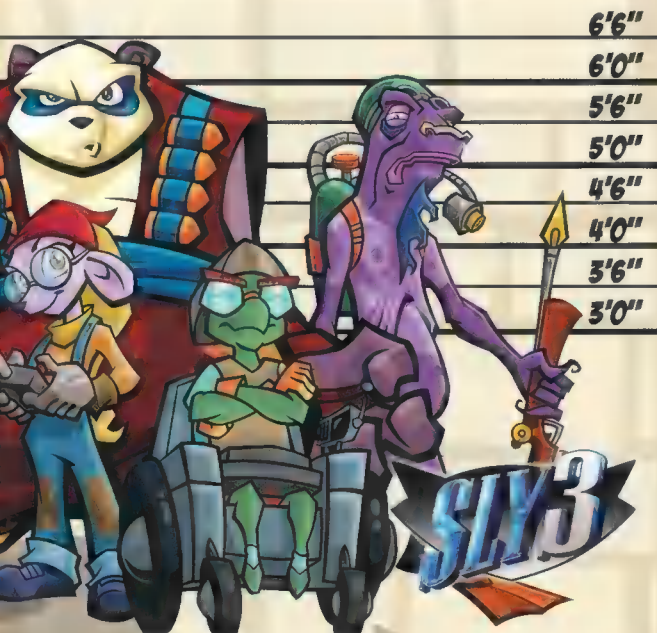
aktíválás kamera módban, vízaitelkapás, limonádé-üveg-nyit, de még a kínai petárdáit is szőző jut. Kezdetben a hellekkel, s szomszédok felkötés, ami egy retro 2D-s lövöldözés az áramkörök sűrűjében. Szóval elem a extra képességekkel felhúzó mátyók vásárlása, (fűstomb, ejtőernyő, haromazdula, sok-sok satöbbi) és a pénz felhalmozása egyedül és célt szolgálja, a késő cuccok ára meglehetősen borzas (ezeket miért nem tudjuk ellopni)? Az ellenfelek és a főellenfelek kivételével változatosság (feladatok sincs hely) és humorosak (nem szám) a vonások tapasztalt vagy az egyéni csúszal hadakozó kalauzálva és elűző kórtól igényelnek, és előre szövik, hogy a sok zúzással előbb-utóbb ki fog csúszni kezünkbe a kontrollor. Emellett, hogy a nyelvadás hiánya sorokot lehet. Fontos, hogy L3-mal kérhetjük a célpont kijelölését, ugyanakkor a felső szögletben általában megmutatjuk, hogy mit kell nyomnia, illetve mi a cél, ezenkívül az aktuális feladatról a Job Help menüpontban is olvashatunk. Ha máshogy nem megy kerj szűkíti segélyt vagy használj szótárát! (A játék vége felé akad egy trükkös pálya az elárlalom, de nekem nem reálam, mert nem kötelező előlvasni! Kincsvadászat a Treasure Godet segítségével: a szobortól indulva 12 lépés előre, jobbra ötöslépés fel 6 lépés, 18 lépés a két állat között fészepont felé, 16 lépés a két szék között, 13 lépés a három palotás tengeri szék felé, 6 lépés a hajózáron aránytárhoz.)

Végeztél szeretnek tisztelet adni / opadhoz szólni.

## NEGYED ÉRTÉKÉ

Ne tessék a rosszindulatú híresztelésekbe beledni, a playstation hízel adni, a rágalomnak feladni. A videójáték a káros. Imálem: NEM káros. Jó tanács: nem kell mindent elhinni, amit a Munka Show-ban mondanak. A TV-ben amíg is csak baromság van. Kívve a videójáték, ami nem baromság. Különböz is, gyermeke imádja. Amennyiben Ön férfi, akkor megéri, mert Ön is imádja. Amennyiben Ön nő, kérem ne álljon ferje és imádját gyermeke! boldogságának útjában, támogatása szörkeakasztól! Ha ez bármily is számí, megígérem, hogy csemetéje soha, de soha nem lesz szorozatgyilkos. Pontosult: nem etél lesz szorozatgyilkos. Amennyiben gyermeke már most szorozatgyilkos, bízom benne, nem a videójáték miatt lett az. Amennyiben Ön szorozatgyilkos, ne vádoljon gyermeke! Amennyiben Ön állt már embert, ugye, hogy nem a videójáték miatt lett?

(Közzétett Fannak és Benjáminnak a tesztelésben nyújtott segítségért)  
sajátokr  
sana@576.hu



konzol történelem legnagyobb átvérése: a főellenfelet lenyomva a játék rögtön véget is ér, gratuláció, stabilis, majd fűst a PS2-ből, végül a lemez megsemmisült önmagát és a szörny is lángra kap... ja nem, ez csak nálam történt így... [lakótársaim és Martin nagyobb öröme! Másnap aztán fülem farkam behúzza magyarázkodhatom, szeretném ekerült másik tesztelést kerti és egy ócska szörnyet is találnom egy kontinensen.] A játék elején az irányítás fortélyait sajátíthatjuk el és kisüsti szembe kerülünk a romlott pávával is. Feladatok nyúlvaalóban a majom eleve is piros s'ggett még rátebbre porolni, ehelyett mi kerülünk slamasztikába, ám ekor ugrynak az időben és innenél kezdve a az előzményeket fogjuk nyomom

## MARTIN HALL

Samu, az isten álja meg, kerek egy mozt késett az újabb lemezre miazta: annyit rögtön meg az cikan, hogy aznap már nem is tudtam dolgozni... mehettem WoW-azni. (A „maszmaszi” után konkrétan ábigattam...)

kezdve, s regényes ausztrál szivatagon, Hollandián és a Kínai Nagy Falon át egy kalafeszesszék bezárólag. A színtereken a főhadászálással kiindulva szabadon mozoghatunk és különféle – idővel egyre összetettebb – tennivalóink akadnak, nemritkán főellenfelekkel zoklalom és igen sűrű az átvérési [daj]línék. Minden karakternek megvan a maga jellege, így már a jelölési pontokhoz való eljutás is elvárás stratégiát igényel, míg például Sly arányon ügyes, addig a technokrata Bentley ketyerékkel operál. Meglepés, hogy idővel hét fere duzzad a banda, sőt, a ránk vadászó szebbébi-báloca-csardányi-Camelito-lovagához is interaktív szerepet kap időnként. Felhá, hogy a levegő állandóan vibrál körülötte és Sly körül, de sajnos nemhogy a maszókat, de még a maszókat sem csattan el... [SPOILER! – hogy rohadtok el!] Nagyböb hangszírt kapott a lopózás és a tolvány is, immár mindhárom alapjáték megvan a speciális fejmozgása, és igen jelentéktelen mondatokhoz az egyből útjához. Külön szót hár a Gunt név máty színteljesége, ottvali ellenfelet lovaghatunk meg (esha álszavak az áráskorlat megítél), de a főbellekkel konvencionális jörmökkel is fogunk vezetni: málarcónak, csónak, duplafeleles kisgöpet, órásdarut, helikoptert, dőrcsart, távirányítású kisautót és persze áramonyukat – néha előt nézünk. A hadhajó gyökeresen új dolog: a tengeren főlathunk, kalauzálunk, térképszedekünk és egy tengeri szörny is előkérül.

Nem kévszser, bevett avagy fejtesen újszerű betétek dobják fel az amúgy undalmas meneteket, mint fényképezés, szűkítés, lődnek a keresése festményen nagyitval, átlátható való sumnyogs, kirokodi etetés, csapda

**Sly 3: Honza és a kincsvadászok**

SCÉ

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINC

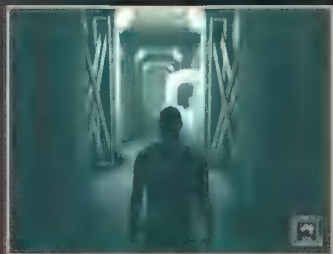
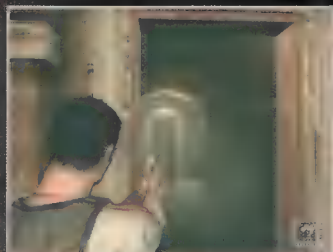
PS2	Kiátló
PS3	Kiátló
Xbox 360	Jó
Wii	Jó
PC	Jó

1-2 játékos, 4-11  
memóriakártya (113KB)  
analog irányító (dual shock)

✓ csatlakoztatás  
× azért nem hagyod el az által

**9 pont**



[illegible][illegible][illegible]



**Think** *JUSTIN*

Grömel  
len  
szí  
radhatalan  
nek eseten  
kontra az iller  
a szelviharban  
az szelvihar  
a kalap  
a lineát  
monoton  
történelet  
is  
1866  
erre

Erősebb a War az Xbox 360-ra, mint a 2 és a 3. Csak az Xbox 360-ra lehet játszani a War 2 és 3. A War 2 és 3 a 360-ra van tervezve, és a 360-ra van a legtöbb játék. A War 2 és 3 a 360-ra van tervezve, és a 360-ra van a legtöbb játék. A War 2 és 3 a 360-ra van tervezve, és a 360-ra van a legtöbb játék.

## DREAMCATCHER / MINDWARE STUDIOS

MÁS VÉRTŐ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szaavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	síraalmas

1 Játékos  
rd 5.1. xpxx liug

- ✓ remek témaválasztás, ötletes macgyver rendszer
- botrányosan quenne megvalósításban

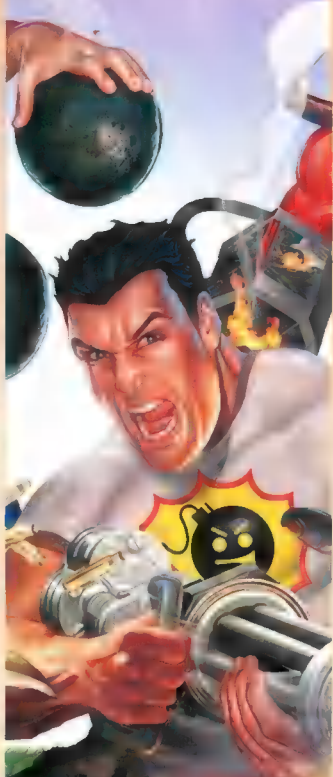
**4 pont**

50

Frankón azt hittem, hogy ■ a tárgykombinálás – szivószálpól sniper távcsövet, kockacukorból puskaport fabrikáló – rendszer (ami véleményem szerint jó, új, és eddig ■■ túl sok játékban láttuk) valami nagy durranást hoz a játékba. Hát, a megvalósítás csúnya szóval eléggé agyonkúrta az egészet. Pedig meglehetősen neki 2 oldal.







nek világába csöppentünk volna. Mindenütt hatalmas növények, sziklaméretű kavicsok, egy 20-30 tonnás franciáculok, és egy titkos orbitális sz\*rkúpac óriásokkal körülvé. Közben pedig egy reggeli matinéba illő rojzfilmes zene szól...

A grafika szebb és színesebb lett, sőt, már az első dzsungles pályán is olyan pazar látványban lehet részünk. Ha nem lenne a minimális szaggatás fordulóskor (ami alig észrevehető persze), de legfőképpen ha nem létezne a Far Cry X-re, akkor simán kiváló érdeme a játék grafikája. Ez már csak az ismét nagyon ötletes szörnyek kidolgozását is kiérdemelné a játék. Vannak „felhasználható” orrszarvók, új bombafejű kamikaze-k, óriáspókak, kétféjű démonkutyák, hatalmas ragbi játékosok, bróker zombik, kung fu zombik, boszorkányok, lépegető dinoszauruszok, trollak, bumszi óriások, és persze sok sok új szörny, melyek nagyon kreatívak a maguk nemében, de sajnos nem olyan jellegzetesek, mint az előző részben láttuk.

A fegyverekkel is hasonló a bajom. Nagyon poénos pl. a „papagáj által célba repített” bomba, de valahogy hiányolom a régi fegyverezzenét. A hatalmas csaták sem olyan monumentálisak már, mint régen. Vannak persze új hasznos ötletek, mint pl. a Halo-hoz hasonló gránátelhajtás, a járműből küzdés, a dinóháton utazás, meg a gépfegyverrelváltások használata, de valahogy mégis többet vártam. En még jól emlékszem, hogy a SS 1-ben egyszerre alig 2-3 pályát tudunk végigvinni, mert szinte beledöglöttünk már a végére, olyan kökemény volt a kihívás, és baromi jó volt a hangulat. Itt most 4-5 pályát is végig tudunk vinni egyszerre úgy, hogy először meg van a feeling, de persze amikor később beállítottam a nehézségi szintet, sokkal jobb lett a helyzet. De ami a hiányér-

#### MARTIN BELESZÓL!

Néha nyugodtan megengedheti magának az ember, hogy ne vegyen komolyan egy játékot – sőt, az az egészséges, ha nem vesztünk mindent véresen komolyan. Jó szerelmeknek lenni egy kar-ba, jó gúncosra játszani a kaszínok az Devil May Cry-ban, és mi is jó, ha tízedmásodpercekkel időzünk a Gran Turismo valamelyik pályáján. Amikor viszont eljön az órákadeje ideje, akkor ott a Serious Sam, amit elő lehet húzni: marslakók kihérlni, tyúkokat rabbantani, és rohánye, de habzó szájjal menekülni egy lömbháznai főgonosz elől.

zetet illeti, az nem csak az én hibám, mert a Serious Sam 1-et újra betelve rögtön érzem, hogy igen, ennek tényleg jobb volt anno a hangulata.

Persze a játék attól még nagyon is jól sikerült, az irányítás és a Serious Sam érzés is rögtön megfogja az embert. Maradtak a hatalmas pályák, a sok-sok szörny, a laza beszélősök, és persze olyan rohéjes hülyeségek, mint pl. a mini focipálya tyúkoknak. Egyedül azt sajnálom a kooperatív módnál, hogy már nincsen osztott képernyős mód. Más multiplayer mód meg egyáltalán nincsen. De a (nétas és system linkes) kooperatív mód legalább ugyanolyan jó, mint régen.

Egyezzer végigjátsszuk egy, vagy több barátunkkal, aztán egyszer egyedül, majd harmadszorra, hogy a pályánkénti 4-5 tíköt felderítsük.

A Serious Sam mind a mai napig simán megér 9-est a szememben, egész egyszerűen a hangulata miatt. Ez az új rész sokkal rosszabb nála, a szememben kiválóra sikerült, de azért idebát vártam tőle. Mindenesetre aki szereti Serious Samet, annak tetszeni fog a második rész is, aki meg nem ismeri, hát neki mindenképpen az első részt ajánlanám először, meg úgy általában minden X-tulajnak.

Krisz  
rajkrisz@freemail.hu

## SERIOUS SAM 2

2K GAMES / CROTEAM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

Átlagos pontszám	JÓ
Átlagos értékelés	8.0/10
Átlagos értékelés	JÓ
Átlagos értékelés	8.0/10
Átlagos értékelés	8.0/10

1. dátumok, 2-4. Xbox Live, system link, 5.1

✓ ===== sam úbrerhetetlen 3) az első rész jóval jobb, mint az újított képernyős multi

8 pont



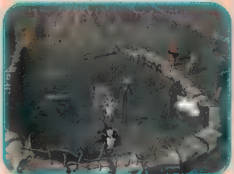


**THE HOSPITAL  
BEFORE CHRISTMAS**

Sajnos a Karácsonyi Lédérnyomás egyrésze kimaradt az életleltár, már ami a mozi illen, pedig a Tini Bruton-féle rendezéskor igazán ügyes alkotócskák szövegét emlegetem. Talán egy azért, nem kéne, mint a néhai lelke kapucsinos (jétkélti, mint az alkotó, akik már látták a film – ebből adódón kéne a szereplők és a helyszínek sem voltak ismeretlenek, ígyhogy nagyon idegesített az elején az enklézta, hogy és a nyomtatott, de azért nemek, nemek, volt a Karácsonyi Lédérnyomás. Egyáltalán – volt az egyetlen olyan zenei rész, ami bántotta a filmet, a játék közben hallható zenei alfejtés, a klasszikus előadások visszatérő betétei egész elvisehelték volt. Kar, hogy az a hangszel vezrelt zenei kórt szinte semmi alhang – akit kiadott magából. Sajnos a játék – egy szűzre – megvált és labdát a kezében azt a szűz szelészert fejezt – ami a gyűjtő lehet kúsz, mint egy emberből a maga magyarázatát kúsz.



gumibat is. Az első néhány pályán nem is nagyon történhet semmi, úgyhogy hamar bele is ugranak, és nem volt már kedvem megvárni, hogy ki teljesedik? » game és telepakoltam magamnak az inventory mindenféle varázscuccokkal és új, hatalmasabb, fegyverekkel. Azonként, akik szintén nem látkák » filmet, latin leginkább a régi PlayStation3s Medievialhez tudtam hasonlítani a cuccot, bár annál azért elvontabb világban játszottak. Grafikaig egy erős közepes, a játékmenet szintén. Érdekes, hogy a TV hűveléseket mindig parancsra adták a delvenskerek, hogy kerek-teher csúcsra feljeli ne nagyon viseljenek, mert több megdolgozja a kamerát, azt most itt is megpótolhatjuk az UFO-szint főszereplőjén. Inkább csak a film kedvelésének ajánlanám, meg akik kedvelik a rögzített kalandfilmeket.

**WMA LIVE 2006**

Szereti Cípi megkérni a közönséget: "Újítom, de azért még leteleztem, ha ezt osztotta már minak. Nyomatom néhány gyors meccset, aminek az elején sokáig nem találtam a pur, azaz megfogtam fel a közörszavára felmá. Utána még szórakoztam kicsi azzal is, hogy csak a hétré jétköszömon dobaltam pontokat, de végül ez annyira nem lett célrazező – hibzó, a közörszóba a feleket sorj. Egyébírten jénss összehasonlítást alkot, mert nem látom még a PS2-es verziót, de tui, hogy ugyanező a beállítási, lehetőségi, csapató, és jétköszömon megé a verzióban is. Az is tui, hogy az Xes szebb és szömbö folyóváltó, de a PS2-vel az jétköszömon tényleg elterjedt a PS2-vel, az jétköszömon megözögés az annyira nem valam többé, kité, kité harci teszt és dolgokat, kité gipési eszozog, fordulók, tunkok, volgok az val az érzésem, hogy cincsek egymásba kité a mozdulatok. Olvastam a Krisztián



akkiben, így lehet krízisben, az ozt itt is lehet, csak nem tud kivágni betanulni, inkább beállítom! a gépet arra a szuper fokozatra és megnézem, hogy csinálnak én is neyged és gyakorlatos után. Amúgy lehet jótékoni készíteni, meg különféle bajnokajások (jársni, meg hárompontos dobóverseny rendezni. Az irányítás viszont nagyon rá kell érezni, mert ütem nélkül is ziczer is simán rá lehet hagyni. Nem rossz a cucc, de én hamar kérdőzel, ez egy belet sportág, és minden kosárlabdásnak beleteg egy kicsit. (Azért felhívom is Dzsont, hogy elmondjam neki, a Square-t, Ss) Sare-nek írjak, és amúgy mi a véleménye a jótékni, de az az monda "és rá, mert pont Ninjo Gaiden Belet és nyomat X-en. Ilyen "a világ, hamis és csalóka. :)



## FIPA 300-6

A Álomtól Álló Istén! Meny! Meny! Meny! egy szavazóból is lenne a testetlensé, ha minden jököbön opcionálisan lenne benne a magányos nyelvi (is) meg a hova végre össze tudnék kapcsolni egy IV-re. Zsenidők, hogy a belső egyetemes rendszer szerinti megismerésével milyen egyszerűvé és átfáthatóvá válnának még a legponyosabbabb és legzseniálisabb dolgok is. Kicsit sajnos, hogy az én PS2-es FIFA-ból egy elzártszalagot is teszvszerűen kaptál testtelen, mint ahogy az én PS2-es is, hogy az X-nem verjéből kapcsolható a magányos nyelvet. No haszba, majd valami okosnak a dítetlő a PS-3 magányos nyelvi és, és akkor az PC-s összevesszesz vorezőlő is mind-fel-másolható a vinytőre a HUN nyelvi. És akkor a PS2-es FIFA-ból is lehetne a PS2-es FIFA-ból is, de ebben jobban az ő vinytőre a PS2-esnél. Mind, hogy mindenben másban jobban. Na persze nagyobb megkegyezé is két pár ebben is ugyancsak benne van az összes opció is jököb-teljesítő, mint a PS2-es verjéből. Ugyanaz



benne vannak ■ játékos is, ■ szerződéses játékos-igazolás, ■ játékos fizetés, vagy jogok szétválaszthatják a játékos megfigyelésünket ezeken ■ világba. Ugyanazok a csapatok, ugyanazok ■ beállítások, ugyanazok a játékosok, ugyanazok a hangok és zenék. Miben jobb mégis az X-box-os verzió? Természetesen grafikában, szebb-nagyonabb figurák, folyamatosabb mozgás, végre felnőtt férfiaknak méltó kártyát kapnak a játékosok. Pont annyit ■ különbség a PS2-es FIFA és az X-es között, mint a PS2-es és az X-es Pro Evo 5 között: grafikai. Ez, hogy mennyi a különbség a Pro Evo és a FIFA között? Jól jön a FIFA-ból ugyanis hiányoznak az olyan apró dolgok, mint például ■ játéklevelelti labda. Ittől függetlenül ez ■ egyik legjobb FIFA, leaibb verziója.

**SNIPER ELITE**[illegible]

a vadás programok emlékeztetése. (Kör, hogy az) az oroszok játékosai, mert akkor itt voltunk utoljára megemlégtünk az Ellenség a kaputól kezdve.) Aki azért szőszmötösi, és kicsit miolyab szőrzőszőrzés vagyok, nekik ajánlom, aki viszont inkább MOH lenne feladva: szeretik, valószínűleg ányéka vetődnek a játékok. En inkább visszamegy minden pályára a Shooting, mint hogy a honom alatt, kácsi a Chasek, mint-hogy ki kusszok-mosszok. Arra mindenestől jó volt a játék, hogy szébesztől, milyen komolyan lebombázták egy egy várost. Tág kár lehetett, meg a mekkbe sem lehetett nyitgatni lekönnögni, meg azt sem értem, hogy a romok között miként tudták a közönségi számlákat kézbesíteni? No mindegy, a Sniper Elite egyedi játék, egyedi játékosoknál.



# 6.5 pont

**8 pont**

**9 pont**

**7 pont**

# RESURRECTION OF EVIL

EXPANSION PACK

# DOOM 3

Doom 3: A Resurrection of Evil, az új Doom 3 kiegészítő, ami bizonyosan sokan számára ismerős lehet. A Resurrection of Evil a Doom 3 egyik kiegészítője, ami a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg. A kiegészítő a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg, és a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg. A kiegészítő a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg, és a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg.

A Resurrection of Evil a Doom 3 egyik kiegészítője, ami a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg. A kiegészítő a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg, és a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg. A kiegészítő a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg, és a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg.

A Resurrection of Evil a Doom 3 egyik kiegészítője, ami a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg. A kiegészítő a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg, és a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg. A kiegészítő a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg, és a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg.

A Resurrection of Evil a Doom 3 egyik kiegészítője, ami a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg. A kiegészítő a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg, és a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg. A kiegészítő a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg, és a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg.

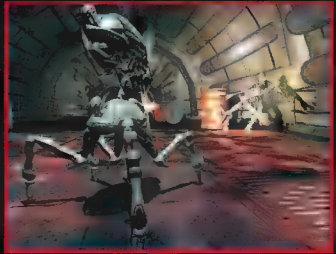
A Resurrection of Evil a Doom 3 egyik kiegészítője, ami a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg. A kiegészítő a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg, és a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg. A kiegészítő a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg, és a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg.

A Resurrection of Evil a Doom 3 egyik kiegészítője, ami a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg. A kiegészítő a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg, és a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg. A kiegészítő a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg, és a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg.



MARTIN BELESZÜLI

Nikem sem...



A Resurrection of Evil a Doom 3 egyik kiegészítője, ami a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg. A kiegészítő a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg, és a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg. A kiegészítő a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg, és a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg.

A Resurrection of Evil a Doom 3 egyik kiegészítője, ami a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg. A kiegészítő a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg, és a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg. A kiegészítő a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg, és a Doom 3: The Ultimate Edition részeként jelent meg.

ACTIVISION	
MAS VÉLEMÉNY JELENLEK NINCS	
10/10	Kiuito
9/10	Kiuito
8/10	Kiuito
7/10	Kiuito
6/10	Kiuito

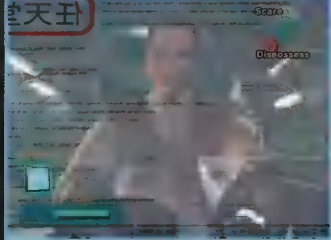
1-4 Játékos, xbox live, d3 5.1, headset, system link

✓ az egyik, ha nem a legjobb fős h-e n  
x szerintem nincs, talán több patya kéne

9 pont







**8 pont**



# BURNOUT LEGENDS

## HORDOZHATÓ KÖZÚTI TÉBOLY



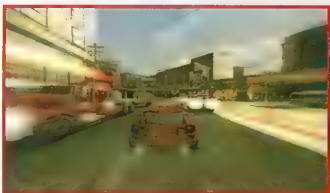
Zűrváratban is áttekinthető audiovizuális káosz. Lehet-e pontosan sabban körülírni, írásban ábrázolni a négy epizód után immár egy drasztikus miniatürizálást is sikeresen fölött Burnout sorozat lényegét? Nem hiszem. Vagy ha mégis, akkor valami nem létező, villámgyors, animált szövegre lenne szükség. Olyanra, ami magával rántja a sorok közé, szögletes mondatokon keresztül, egyik írásmóddal a másikig csapódik, megpörögül egy kétféle ponton, frontálisan nekizalol egy falnak, és szétzilál szétváro szétállnak szavai. A betűk alig maradnak – létezésük helyi szinten – majd egy csapásra újra összeáll a szöveg, a rohan, kanyarog tovább féktelen lendülettel...

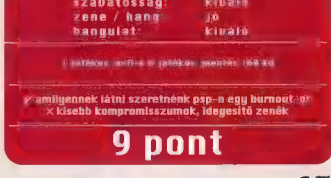
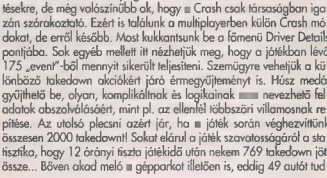
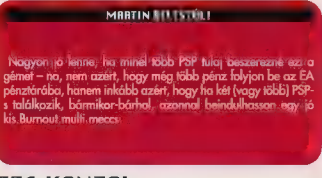
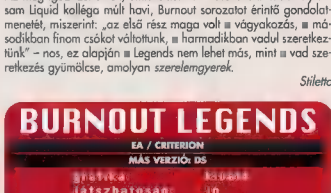
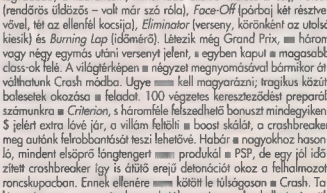
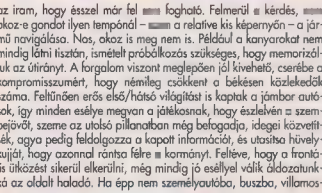
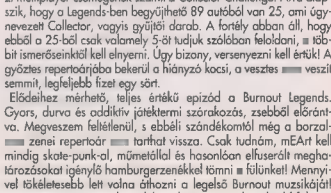
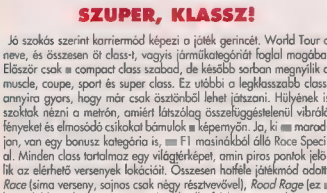
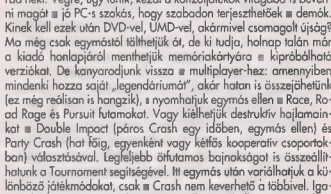
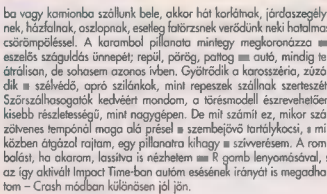
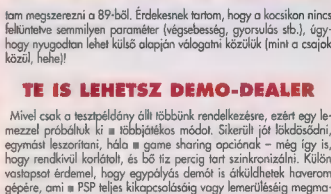
### ÉLŐ LEGENDA

Tudjátok, hogy a legenda szó elsődleges jelentése: vallási tárgyú, szentek életét hitelesítő irodalmi mű? Most persze szó sincs régén elhunyt egyházi személyek ügyeiről, a **Legends** címet az első három, nagyon is élő **Burnout** epizód egyvelegére utal. Mindegyik „Legends” részből kapunk egy kicsit, a legjobbat, ha úgy tetszik, afféle esszencia kaktét – legalábbis a hivatalos tájékoztatók szerint. Valójában a mixtura receptjét hozzávetőleg kétharmad részben alkotja a Burnout 3, s csak egyharmad részben az EA előtti idők. Azí is mondhatnánk, a jötkémen teljes egészében az egymás leszorítására építő Takedownból való, csak a pályák, a kocsik és néhány játékmód származnak a két részből. Először le kellett az állam, mikor a jól ismert Interstate Loop autópályán láthatom magam, aztán átvonok az egébe származó kedvenceim, a Palm Bay Marina, Silver Lake és Harbour Town láttán. Viszont a Airport T1 & T2 már kedvemle szegte, és nemcsak azért, mert sosem volt a kedvenc helyszíneim, hanem mert kezdtem rájönni, hogy itt bizony hibba számítok új, ismeretlen pályákra. Újdonságnak csak az számít, hogy most azokon az utakon tudjuk halhozni a riválisokat, amelyeken korábban nem volt lehetőség. Azért egy kicsit megcsúszott volt. A második rész Pursuit módja – mikor rendkívül kell üldöznie venni egy ártatlanút, és addig lakdani, míg bedobja a bíróságra – bizonyos szempontból a Takedown előfutára volt. A harmadik részből kimaradt, most viszont újra van Pursuit, olyannyira, hogy összesen hatféle járművel szíre-názhatunk, még egy Forma 1-es rendőrautóval is.

### VIGYÁZZ, KÉSZ, BOOST!

Sebessegtököző boost a jutalma faraslások, ugratások, forgalommal szemben haladásnak, kocsik merész megállításának. Tármasztesen a ellenfelek taszigálását a külső díjazza leginkább a program, ilyenkor duplázódik, triplázódik az első tízszáz lányleve. Nyomhatjuk a turbót folyamatosan, kis ügyességgel nem fog el soha. Azért én mégis jobb szerettem a Burnout 2-ben, hogy nem lehetett akármikor boostolni, csak a teljes sáv telítődésekor. Szűlmokkabb volt a rendszer, viszont a boost aktiválásakor bevadul a zene, megnyúlik a kép, elszabadul a pokol! Itt, a Legends-ben nem jár különösebb effektet a boost (még az NFSUB-ban a látványosságban került a perspektíva), de legalább a sebesség érzékeltetése megmaradt, tehát a legfontosabbra nem lehet panaszkodni. Főleg a későbbi szinteken akkora





ba vagy kamionba szállunk bele, akkor hát korlátnak, jórészt egyenlő, házfalnak, aszfaltnak, esetleg falatnak verődnek néhálmalas csúszópályák. A korlátok pillanatra minélgy megkorozású az aszfalt száguldas innespárt, repül, párolog, potlog és... mindig le- tételről, de sohasem azonos időben. Gyűrtök a korosztára, zúzó- dik és szélvédő, apró szilánkok, mint repeszek szállnak szerteszét. Szörzsházakok kedvéért mondom, a körmodell észrevételén kisebb részletek, mint nagyképen. De mit számít ez, mikor szá- zóvalen tempóval moga elő pillenő szembejövő tartálykocsi, a mi- közben átjárt rajtam, egy pilonra kihagy és szívéresem. A kor- bólait, ha okorom, lassíva is nézhetem és R gomb lenyomással, s az így oklított Impact Time-ban autóm esésének irányát is megadha- tom – Crash módban különösen jól jön.

## CRUPER, KLASSZ!

Jó szokás szerint kompiert képezi a játék gerincét. World Tour o- neve, és összesen öt class-1, vagyis járműkategóriát foglalt magába. Először csak a compact class szabad, de később sorban megvillik a muscle, coupe, sport és super class. Ez utóbbi a legfelsőbb class, amelyre gyors, hogy már csak aszfaltból lehet társam. Helyének is szokatlan néző a metron, amiért látszólag összehajtogatottul villós fényeket és elmosódó károkak bámulok a képernyőn. Ja, ki a mon- don, van egy bonusz kategória is, az F1 masinákából álló Race Speci- al. Minden class tartalmaz egy változatot, amin piros pontok jelöl- k az elérhető versenyek lokációt. Összesen huffele játékmód- dók Race (sima verseny, sojnos csak négy résztvevővel), Road Rage (ez a legvadabb, a kedvencem, minél több ellentel külsőre is cél), Pursuit (rendőrségi üldözés – volt már szó róla), Race-Off (párbaj) két résztve- vővel, két az ellentel között), Eliminator (verseny, körkörözt az utolsó kiskis) és Burning Lap (időmérő). Létezik még Grand Prix, mi három vagy négy egymás utáni versenyt jelent, s egyben kapul a magasabb class-ok is. A változatokban a négyzet megnyomásával bármikor át- válthatunk Crash módba. Ugye a két magyarizált; tragikus küz- balesetek okozása s helocit. 100 végetes kereszteszűzűd preparált szamunkra a Criterion, s hármatéle felszedhető bonuszt mindnyeknek:

S jélelt ezután lové jár, a világot felölti a boost szál, a crashbreker meg autánk felakasztását teszi lehetővé. Halálra a nagyokhoz hason- ló, mindent elpusztító lángtengeri a produkt a PSP, de egy jól idő- zített crashbreker; így a tűző erőt detonációt okoz a falhalmazot roncsokká. Ennek ellenére a kaitól le kúlságom a Crash. Talán azért nem, mert a tényleges okához mérten sokkal kell vívni a töl- tesekre, de még valószínűbb ok, hogy a Crash csak társasjátékra igaz- zán szaktákosztó. Ezért is találunk a multiplayerben külön Crash mó- dokat, de arról később. Most kulakunkba be a főmenü Driver Details pontjához. Sok egyéb mellett itt nézhetjük meg, hogy a játékos le- vel 175 „pont”-től mennyit sikerült feljutni. Szemügyre vehetjük a kü- lönböző takarékos akciókat járó érmegyűjtést is. Húsz medál gyűjtésbe be, olyan, komplikáltabb és logikának a néhezmedél fel- adatok abszolútvalókat, mint pl. az ellentel közötti viszonyosság re- plitáció. Sok egyéb plecsni azért jár, ha a játék során végigmenünk összesen 2000 takarékos! Sokat elárul a játék szavasságokról a sta- tiszika, hogy 12 órányi tiszta játékidő után nekem 769 takarékos jött össze... Bőven akad melő a gépparkot illetően is, eddig 49 autót tud-

tam megszerezni a 89-ből. Érdekesnek tartom, hogy a kocsiok nincs felkínálva semmilyen paraméter (végsősebesség, gyorsulás stb.), úgy- hogy nyugodtan lehet kulós alapján volatitni közülük (mint a csajok közül, hehe!)

## TE IS LEHETSZ DEMO-DEALER

Mivel csak a tesztpéldányt álltunk rendelkezésre, ezért egy le- mezést próbáltuk ki a többioktós módot. Sikerült jól felkísérni, egymást leosztani, háló a game sharing opcióknak – még így is, hogy rendkívül korlátolt, és bő tíz percig tart a szinkronizáció. Külön vaspapot érdemel, hogy egy pályás demót is átküldtek havirom gépre, ami a PSP teljes kikapcsolásáig vagy lemerüléséig megmar- adt neki. Végre, úgy tűnik, kezd a konzoljátékok világa is beven- ni magát a jó PC-s szokás, hogy szabadon terjeszthetők a demók. Kinek kell ezek után DVD-vel, UMD-vel, okmányok csomagolt útját? Ha még csak egymással állhatjuk át, de ki tudja, holnap talán már a kiadó honlapjáról menthetjük memóriakártyára a kipróbálható verziókat. De kanyarodjunk vissza a multiplayer-hez: amennyiben mindenki hozzá szál, „legendáriumát”, akkor hatan is összejá- rhatunk (ez még realitán is hangzik), a nyomhatjuk egymás ellen a Race, Road Rage és Pursuit futamokat. Vagy kiélhetjük destruktív hajlamain- k! Double Impact (páros Crash egy időben, egymás ellen) és Party Crash (hat főg, egyenként egy kékös kooperatív csoportba- nyi választásával). Legfeljebb öthatvan bejártoknál a összejá- rhatunk a Tournament segítségével. Itt egymás után várthatjuk a ki- lönböző játékmódokat, csak a Crash nem keverhető a többivel. Iga- zi multiplayer csomagunk számát a Collector Challenge Arpa ap- szik, hogy a Legends-ben begyűjtött 89 autóból van 25, ami egy- nevezt Collector, vagyis gyűjtési darab. A fortlyan abban áll, hogy ebből a 25-ből csak valamely 5-öt tudjuk szálóban feloldani, s töb- bi ismerőseinkkel kell elenyi. Úgy bizony, versenyenki kell érték! A győztes repertóriájába bekerül a hányszó koci, a vesztes a veszít semmi, legfeljebb fizet egy sőt. Elődehez mérhető, teljes értékű epizód a Burnout Legends. Gyors, durva és addiktív játéktérmi szárazkós, zsebből előrtva. Megveszem feltétlenül, s ebből szándékolom még a borzal- a zenei repertórt a tarhat vizuál. Csak tudám, mEArt kell mindig skate-punk-ol, műmetál és hasonlóan elfusított me- ghatározásokat igénylő hamburgerzeneként tűnni a felület! Mennyi- vel tökéleesebb lett volna áthozni a legelső Burnout muzsikáját! Az még igaz zene volt, emlékeztet R Zárszóként hadd folytass- sam Liquid kólát muli havi, Burnout sorozatát értés gondolat- menetli, miszerint: az első rész moga volt a végzettség, a má- sodikban finom csokót voltunk, s harmadikban valódi szerelke- zők – nos, ez alapján a Legends nem lehet más, mint a vad sze- relkesz gyűmlőse, amolyan szerelemgyerek.

Stilleto

## BURNOUT LEGENDS

EA / CRITERION  
MÁS VERZIÓ: DS

gyártó/a	kiadó/a
játékoszatok	10
szavasság	10
zene / hang	10
nyelv	kiadó

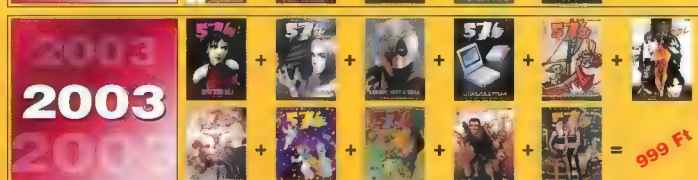
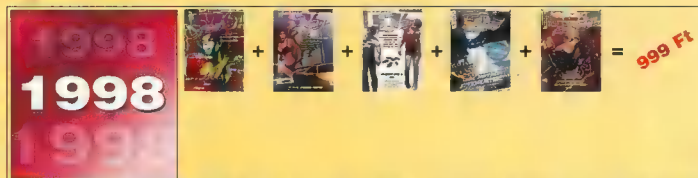
1. A játékban a PSP-én a játékosok a 89-ből a 25-öt a Collector Challenge Arpa ap- szik, hogy a Legends-ben begyűjtött 89 autóból van 25, ami egy- nevezt Collector, vagyis gyűjtési darab.

2. Amennyiben látni szeretnénk a PSP-én a 25-öt a Collector Challenge Arpa ap- szik, hogy a Legends-ben begyűjtött 89 autóból van 25, ami egy- nevezt Collector, vagyis gyűjtési darab.

9 pont



# 576 KONZOL AKCIÓ!



Most hihetetlenül kedvező áron  
rendelheted meg  
az 576 Konzol korábbi számait.  
Válaszd ki, melyik évfolyam(ok)  
boldog tulajdonosa szeretnél lenni,  
add meg adataidat  
és már küldjük is.

Az újságok megvásárolhatók  
valamennyi **576 KByte** boltokban  
vagy megrendelhetők:

**Lévélben:**  
(kérjük add meg: nevedet,  
pontos címedet, telefonszámodat)  
Comgame 576 Kft.  
1329 Budapest Pf.: 24

**Telefonon:**  
369-2686 vagy,

**internet áruházunkban:**  
<http://www.576.hu/kiadvany>  
(a megrendelt újságokat a DHL  
szállítja ki, szállítási díj: 999,-FT)

Az alábbi lapszámokból sajnos már  
nincs készletünk: 1998/02;  
1998/09; 1998/10; 1998/11;  
1998/12; 1999/01; 1999/05;  
1999/06; 1999/10; 2000/01;

**Figyelem!**  
Az akciós ajánlatunk csak egy  
teljes évfolyam megvásárlása  
esetén érvényes, az 1998-2003-ig  
megjelent újságokat külön már nem  
árusítjuk!







# 2005™ plus



Vannak esztétok, akik nem az adott szakágban (a világvideótekei-műtájak is összeforrak). Tony Hawk és Tony Woods – hogy csak a legnépszerűbbeket említsem – közösen tozizik Colin McRae, a 68-as születésű skót raliversenyzőre. Jóllehet, a huszonegyedik százat bajnok helyett már egy ideje a francia Sebastian Loeb vezeli a FRC meznyét, a jöttekfröntre továbbra is változatlan a helyzet. A Colin McRae franchise 1998 óta folyamatosan hódít, sikeresebb, mint a hivatalos FRC sorozat, az első PlayStationről átgyengült már gyakorlatilag minden géptípusra. Hordozható formában sem most tűnik fel először. GBAA-n és GbA-n is találkozhattunk vele, de mondanom sem kell, a jelenlegihez poóhöz képest még évők handhelen sem bírják lekezelni.

[illegible]

modelljei feltűnően részletesek. Törésmodelljük szintén; ajtó horpad, rendszámotábla hajlik, csomagtartó nyitlik, lökhárító szakad le stb. – és ezek csak a külső jelek. Legalább ilyen látványosan romlanak a kocsik menettulajdonosai is.

[illegible]

pőrn ■ idegenül, hogy elbá a Service Area felőliss be (itt lehet a járművet javítani és beállított) a pályó követelményeivel igazol-  
ja, majd jóbba loading képményét szódalhatunk ■ tényleges rojtig.  
A játékméret részleire azért sem tértem ki, mert (a TR2-höz ha-  
sonlóan) pontosan megegyeznek ■ PS2 és Xbox verziókban. Külön-  
ség a többjátékos módban van, ami jelen esetben maximum 8 fős lehet. Online játék és game sharing opció sincs. További extrákért  
csereberélhetjük egymás közt gópjainkat, valamint replay-eké-  
t küldhetünk egyik akción ■ másira. Ennek sok értelmét nem látom.

nível a vizsgálójára kúncok eléte gyenge. Nincs hozzá zene, a jöttek és a komorok állása mellett csak egy plusz néző felvételről a jöttek (TV-közvetítés), de az — lehangos — Hangzás terén semmi kiemelkedő nem lehet beszélgetni. A zajok megfigyelése, a mitfóhór lehet az angol, francia, spanyol, német vagy olasz. A másik Comodesters (jók) (TR2) custom soundtrack opcióval rukkolt elő, ki tudja miért, innen az kimaradt. Mindent összevéve, ez a rali klasszikusok jobban lett a múlt hónapban tesztelt WRC-nél, de az egyik akkor tudom ajánlani, ha nem radsz vissza a korábbi rali nézőkhez, és a hang nem zavar, hogy megegyezik a nagypénis Colin 2005-el. Jó és még annyit, hogy szerintem, csak akkor vedd meg a jötteket, ha már a példányodon megalan a Burnout Legends. :)

Stiletto

FBI IN METRO FILE # 44-38861-1005 PG 03

	CODEMASTERS
	MÁS VERZIÓ: P52, X
.....	jó
.....	jó
.....	jó
.....	közepes
.....	közepes

1 Játékos wifi-n 8 játékos  
maxiós 4168 kb

- ✓ szép, változatos pályák
- ✗ hitvány nehézség

don't

MARTIN BEIESZÓL!

Nincs szerencsém a rally játékokkal. A PSP-s WRC játszható, ■ Colin túl nehéz nekem. Ami nem megy, azt nem kell erőltetni. Keresek inkább valami retro okosságot...

## The logo for Virtua Tennis World Tour. The words "Virtua" and "Tennis" are in a large, stylized, italicized white font with a thick black outline. "World Tour" is in a smaller, white, sans-serif font, with the "O" in "World" replaced by a tennis ball icon. The background is a blue and white tennis court with a tennis ball in the foreground.

[illegible]

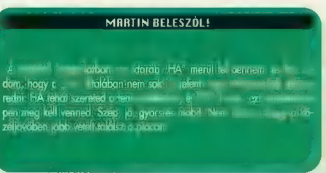
litháló nehézségi fok, egyszerű kezelés (a jól bevált: X vagy Kör + irány), szimuláció és fikció határán kiválóan egyensúlyozó fizikai törvények jellemzik a játékokat. Pont úgy repül a labda, mint a valóságban, csak néha mégsem (pl.:



lakoztom, semmilyen rendellenesség nem jelentkezett. (Hozzátenném, ■ Wipeout Pure és a Burnout Legends multija hibátlanul futott, függetlenül attól, hogy melyikünk indította ■ futamot.)

Összegzésnek látni nem szabad a Virtuo Tennis, csak kisebb kérdéseket kell megválaszolni. Magam részéről azt írtam le, hogy csillapítja a fájdalmat, hogy valószínűleg, de nem sok pluszt mutat le korábbi önmagához képest. "Csak" azt, hogy bármikor magammal vihetem. De végére is, mi más újíthat? Anyira kiforrott már általa a tenisz-műfaj, hogy radikális innovációra nincs értelme számitani. Hogy megis? Ugye, jó lenne közvetlenebbül befolyásolni, milyen erősen, melyik irányban akar a képességem a labdát? Ehhez – mint kell, csupán egy farradalmi ügy. Szerecsenre pont kéne van egy. Szeretném látni a Revolutiont viszonyítva a Virtuo Tennis szorozatát.

*Shiletto*

[illegible]



## HEAD-ON

## MARTIN BELESZÓL!

glaszhozak ugrys meg és  
/M/ tok y Kicsi  
felismerhető Van Sza' leg  
a parasz a  
tam. a felől itti is  
szemügyre a  
Twister o eg ka halunk a az  
és köztér kár  
ismét süré és Hát a a  
és ki az egész ölnak  
együtt szentbern Burnout még van!  
köl zarakozni szentbern Burnout még van!  
Sötét

## TWISTED METAL: HEAD-ON

SCEE / INCOGNITO

**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS**

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos wifi-n 6 játékos  
mentés 497 kb

✓ rajongóknak tetszeni fog  
✗ másoknak nem

**8 pont**



TOCA

RACE DRIVER 2

ULTIMATE RACING SIMULATOR



Néccok, már megint egy autós játék! Még hozzá az emlegetett számár, aki múlt hónapban szívtam a WRC cikkben, mert PS2-es verziója rosszul kezelte a logitech kormányt. Úgy látszik, bosszúja nem sokig váratott magára. Talán nem okoz meglepetést, hogy a **TOCA Race Driver 2** tenyérben ugyanolyan, mint nagynépn. Kicsit egyhangú, kicsit álmosító, mégis korrekt és játszható autósverseny. Ha most helyszíneiben lennénk, csak annyit mondanánk jól: jól néz ki, félig-meddig realisztikus, törsmodell van, könnyű kiparólni a pályáról.

Van azonban egy ádányi helyünk, úgyszólván egy kicsit alaposabban szemügyre a pójánst. Kérjük a szemszerző adók felvételével, növekvő sorrendben 1201 fajt bővíthető mult, 15 fajt motorsport, akár 21 autót egyszerre a pályán, 33 bajnokság, 51 helyszín a világ minden részéről (kizárk Nürburgring, Laguna Seca, Surfers Paradise, stb.). Ami a játékos illat, egy fotó, ambiciózus autósversenyző bőrébe fog bújni. Pilótánk univerzális útszállás, ugyanis Forma Főutakról kezdve Nascaron és Rólin keresztül, Superstreet és GT kupák- nál egészen Street és Ice Racing kategóriáig bárkit lemos a pályáról. De ne rohanjunk ennyire előre. Átfutunk a játékos kezelőket még nulla tapasztalattal rendelkezők. Feligyl-ről a kezdőverseny csopórtól, s bontási kizárkóit egy szőke marketingmóza segítségével. A csi szerzi a sponzorokat, talán ezért beszél arról, de képtelenség helyezni a szővegre, annyira jó poppi és lábakat kapot a grafikaektól. Gondolom világos, hogy a szőri jelleményei rövid videós formájában, a megnyert futamokat követően adogja a játékos.

MARTIN BELESZLI

Jól megmondható a cikk elején: kicsit egyhangú, kicsit álmosító, de korrekt. Mint egy jó feleség: az ember gyakran vagy nagyon szap, vagy nagyon beavallós szeretőt tart, de azért az össznyira mindig lehet számítani. Persze azt az egészt én egy félmben látom. Csak már nem emlékszem a címére.

Persze joggal kérdezhetjük, mi szükség van történetre egy autósversenyben. Természetesen nem. Hacsak az nem, hogy a relatíve gyengébb játékosaimnak kompenzációt állít. Bőrtos komplikálabb egy GT sorozatban fogható szimuláció összehozni, mint pár percnyi színvonalos videót rendezni.

Azért a Codemasters [és a Virtua Tennis-i portáló Sumo Digital] becsütlere legyen mondva, nem sokkal odát lejjebb a pályán zajló események nélkül nem a rajtrácsán álva, s valóban mégis fogas fogadó lehet.

Kétségtelen, de koporsókat feldobták az élénk színek. A pályaszíni objektumok felhívhatók, nem hógódo, legelőbb tudunk a színi színi színi koncentrálni. Talán a pontok környezete tudható be az is, hogy gond nélkül kell rőppant sebességszétart a játékos. Irányítás szempontjából jellel a PSP autós kitalálókban legrealisztikusabb darabja a TRD2. Bár közel sem szimulátor és nem is kimerítőn nehéz, mégis megköveteli a precíz, majdhogynem hibátlan vezetést. Az ugye alap, hogy kanyar előtt fekezni kell... Az ike- k és a GT adódlját. Ellenkeletkhez inkább hozzá is érünk, mert a leglis- sebb koccans is könnyen piruvett is felhoz csapódással végződhet. Persze utáknak nem kell, elég egy minimális kormánymozdulat vagy rosszul időzített gázadás, már repülünk is a kanyarigazgatóba. Nyírféle nézet változhat, kizárk köröm belül (az már szerszem), egy külső. A képernyő jobb alsó sarká- ban foglalt helyet a kilométeróra, ami sebességet és fordulatszámot jól jele- si üzemanyag-mennyiséget (némiely futamon kell kitalálni) és a kocsi- ért esetleges amotizációt is. A kilométer állás szimbólum narancssárga, melyek alaposban szürkék, kisebb körnél círom-, nagyobbánál narancssárga, kintlús állapotban piros színre váltanak. A fogaskerék ikon jele, ha törekvésről a váltót. Ez esetben lemondhatunk az autó normál végsebességéről, illetve a váltó- is problémás lesz. Amennyiben a kis rugó világít, a féligeszterizt sikerült használni – nekil az ártatás, nehézség kanyarozni. Személyes véleményem, ha golyra mer az irányítás – koccák megfizethetetlenül válik. A kerek órá- lá vilánsáokar jó eséllyel elhagyunk egy kerekét – érdemes külső kamerát válni, vices az autó ábrancs nélkül. Vegül, amennyiben a motor kicseré- li, teljesítményre nézve autánk összes paramétere drasztikusan csökken. Túl sokat persze nem kell foglalkozni az amotizációval, mert onint karambo- zunk egy kicadós, úgyis kitalálkór tör és egész fárgány, de legelőbb be- szereződik három-négy ikon, és észlél minden esélyünk a győzelemben. Elő- jön a Restart Race, ami – pozitívum vagy – minden megengedett.

Újra lehet indítani egy futamot anélkül, hogy magát a bajnokozást elalról kez- denénk. Egyéltelmi dícsértet érdemel viszont, hogy az újrindítás azonnal, nem kell várni semmiféle töltésre.

Néhány szellemes újítás leszi emlékeztetés a PSP verziót. Egyik a Flip Scree- n opció, ami leje tetelre állítja a képet [és a gépet], ezáltal jobb kézzre téve az analóg csúszkát. Másik a Custom Soundtrack, egy ingyenesen letölthető applikáció, mely játék közben elérhetővé teszi a PSP-n tartó mp3 állományt. Kétségtelen, hogy a tucatszám játszható mult a játék legnagyobb extrája, de csak elválaszt, mert úgyszólván 11 toca hovárt kitalálni. Ha mégis sike- relne, kizárk a eseményről látó a csavile [az már nem rőppant miki, hogy le is kizárk-e]. Online játék tálan praktikusabb lét volna, ám a jelenlegi PSP kitalát gyakorlatához igazodva itt sincsen rá lehetőség. Végéremdényben azért kellemes kis autósverseny a TRD2. A vána-vót GT4 Mobile mellett való- szinleg előlpor majd, de addig, néhány bemelegítő körre ez is megteszi.

TOCA RACE DRIVER 2

CODEMASTERS / SUMO DIGITAL

MÁS VERZIÓ: PS2, X

gráfika:	80
játékos (dolg):	80
szórakozás:	80
zene / hang:	80
hangulat:	80

1. kiadásra 2001.12.12. óta van  
mennyit 500 kb

» Kisebbségi autósverseny, igényes ábrák  
» Kisebbségi

7.5 pont







RPG Jólta itt vége nem bukó  
rt fel o dolg művesztele.  
termek és rendelkező  
jism mivel nem eszik o  
csak keresztlü-kasul  
sarkán földentüli

Kilenc? Kileeeeeenc? Nézzétek meg ezeket a képeket. Sírni tudnék a gyönyörűségtől. Csak egy hajszálon múlt, hogy nem raktam a címlapra egy az egyben, úgy ahogy van, a pixelekkel együtt az egyik screenshotot. Ezt hívják látványosnak. Ezt hívják tartalmasnak. Ezt hívják hanglelőadásnak. Aj! lát Kasztlóvénia! 10 pont!

[illegible]

ezért a szilárd megtervezési és a kockázati elemzés a megvalósítás  
előtti, hozzájárul a megvalósítás sikeréhez és a kockázatok csökkentéséhez.

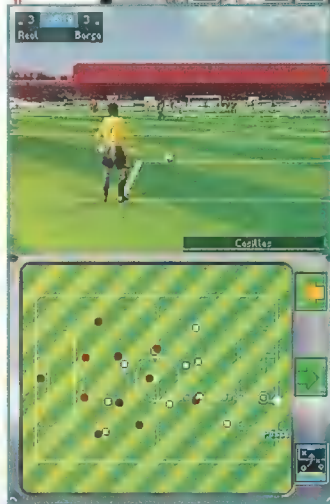
foz, agy, a sarazot sarkalok  
 esetében Azi az  
 Sorow nem csok a az egész  
 jelentős csok a tudh  
 eleg. ug,  
 keves a mág nem  
 lamini mikénti. A ban szo  
 kaskok a ellér  
 tünk, g kinszer: az  
 elso kazon r, egy  
 sal, meg romer több az  
 lamini a a lortan a  
 a lortan a értel i rendeli  
 kap, yöl nem beszélve az  
 p p a  
 kcsok hátra ugat követel  
 a zenei a maximálisan  
 a C64-es 128k klasszikusan

grafika:	kiáló
játszhatóság:	kiáló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiáló
hangulat:	kiáló

✓ a széria legjobbja  
✗ hol marad az innováció?

**9 pont**





**A** FIFA sorozat a futballszimulációk epigonja – a nyomdrafestéssel átitatott sajtótermékekről áruló oximoron hűen. Ászemlélteti a pénzügyi nyomasztásokat megsegényesítő sebességgel anyagi bázisának göpött duzzasztó konszern korántsem pozitív (de kétség kívül nagy múltú) szériájának jelenét és jövőjét. A Pro Evolution Soccer markának szorításában halálöntőként járó fejlesztőgárda képtelen kitörni az árak szorítását népcirkuszából: valószínű szimulációknak nyomja színt, a beválti eredmény, modulátok és gombok vad nyomogatós éppolyan eredményre vezet, mint a magátóloltak hiti taktikázós – konzolon ideális szisztema mondhatnánk, handhelden pedig egyenesen tökéletes, amennyiben nem szaktípus fel az iluzió buborékjának illékony falai.

Pedig megpróbáljuk, méghozzá két kézzel, teljes testtájjal. A DS információ belesimul a 2006-os esztendőre datált portok

MARTIN

Nem érzem magamnak a Fifa 06 DS verzióját. Hogy őszinte legyek, a Wilson által említett „erős grafikai kártsírt” sem fedeztem fel. Szerintem borzalmas. Nem DS-re való. Kvarcjáték!

árodatóba. A klasszikus instant meccsek mellett több széria elvonálbeli, nem nélkül másodosztályú csapatot is felvonultató és ennek köszönhetően teljesen ingyenesen impresszív bojnokság mellett – ezek rendbe a spanyol, a svéd, a svájci az ausztrál, a belga, a brazil, a dán, a az angol a francia, a német, az orosz, a koreai, az amerikai a mexikói, a norvég a portugál, és végül a skót – tartalmazza a futballvilág gyakorlatilag összes nagyobb tornáját – beleértve az országspecifikus eseményeket – de a lehetőségét az saját karrier felépítésére is, ahol a menedzser bőrébe bújva kell sikerrel vezetnünk csapatunkat, szerződésben meghoztatott felkérésekkel és megbízásokkal idővel, ami természetesen roppant flexibilis dátum, lévén ha a táblázat végén kullogunk aszkriptiban katasztrófális eredményre, úgy a csapatulajdonos azonnali hatállyal felmondja a kontraktust és kezdetünk új munka után nézi. Az ilyenek végül speciális kihívásokkal olthatók szomjukat, melyek garantált kihívást nyújtanak a hosszabb távú elkötelezettségek mellett. A dolgot pikantériája, hogy a szimulációk két részre oszlanak: úgyneve-

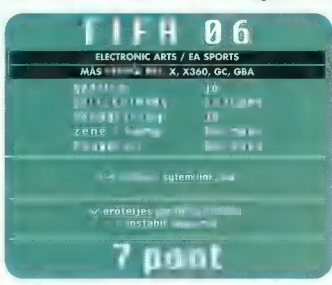


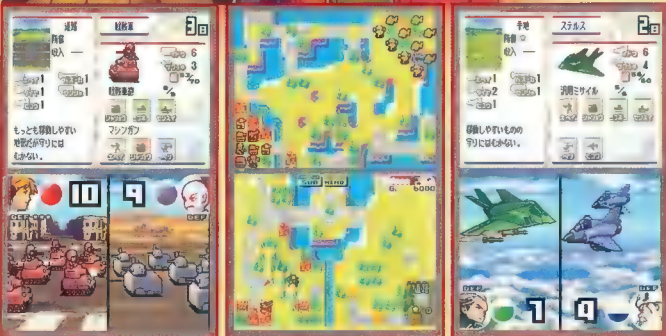
zett Comeback Challenges-re, illetve Raur Challenges-re, valós, már lezajlott meccsek szimulálva. Előbbiben vert helyzelebbé kell kívívni a győzelmet, utóbbiban pedig a megadott mérleget kell elérte keletünk. Ennyit a szingli részről, a multiplayer módozsról nem értekezünk külön – legyen elég annyi, hogy az egy kártyos opció mellett egy maximális négy humán playeret felvonultató multi-card play is helyett kapott a repertoárban. Ez eddig elég meggyőző, hol itt a hiba?

Természetesen ismét a részletekben. A jól ismert és utált gyermekbetegségek többsége az újoncok is megérte már születte pillanataiban. A legszembejövőbb hiányosság az alapmellőrtől nehézségi szintek vérsz: gyakorlatilag nincs átmenet a fokozatok közt, a első szegmens két képviselője ugyanolyan gyengén muzsikál, a legmeredekebb beállítás viszont olyan labdatechnikát igényelne, amit munkába állítani azasztó, már-már lehetetlen feladat kitarító gyakorlás nélkül, sőt, talán még így is. A gólszerzés kinkeseres feladat így, de csak elméletben: a klasszikus „felvizez a jobb- / balcsélén majd beadom középre” taktika tökéletesen átlátható a gyakorlatban: ismét. Ennyi év eltelte után még mindig két szimuláció hathatós alkalmazásával szereshető meg a trófea a legkevésbé fájdalom nélkül, a mivel az a széria egészét karbácsoló vérsz, akár el is tekinthetnénk tőle – de nem tesszük, főleg nem az látna, hogy mit sikerült kihúzni a Nintendo miniórájából. A teljesen három dimenziós megjelenítés minden gond nélkül megüti a PS1-es epizódok grafikus körítésének csúcsát – leszámítva a valószínű arcoltak, ami a gépezet érhető korlátjainak tudható be, semmiképp sem az iparos munkának.

Nincs különösebb baj a Fifa 06 DS-sel, kiemelkedően tartalmas, szórakoztató produktum, stilusában jelenleg egyedülálló a platformon, de azért a sportrészleg gyengélebbé eredménye-it és az egyazon pályán futó Pro Evolution Soccer erőteljes előrenyomulását látva jobb lenne, ha a melyen íszett Electronic Arts összekapná magát és végre eldöntene, hogy árkd labdatárgyalgatást vagy professzionális szimulációt szeretne létrehozni: arany középutt nincs. Ha nem sikerül rövid időn belül új életet lehelni a patinás szériába, akkor a momentum hamarosan szöglet válhat. Van egy javaslatom: „EA Sports: We are out of the game”

Wilson  
consologek@atw.hu





relebb, vagy épp jelentős negatív effektel járó műveletek, különösen a mindent elszóró túlerő esetén, vagy épp ha szorít az idő – a történet folyamán számos alkalommal előfordul, hogy míg országunk főerege egy pontra összpontosít, addig az idegen hordok valamelyike ellenátmozást indít a birodalom egy másik részén, többnyire egy barátságos interakcionista reketű képében. Ez még semmi: a keltorosi háború dicsőítésénél kétféle szél is ávít – a megcsapott az ellenfél partjához ilyen formában is felhív – a megcsapott csapatok két külföldi hordárán, eltérő körülmények között hoznak tudatos legióit. Míg az első körben – rény személyünk kör borsai az inváziós horda ortó alá, addig a következőkben már vagy a gép által irányított, vagy a színén a saját kezükbe vett parancsnok próbál sikert elérni. Természetesen a végső eredményt jelentősen befolyásolják a jóvőket, egy kiadás győzelem a morálrovezélen túl egyéb pozitív utóhatásokkal is járhat. A sokrétű multijayer porcióról sajnos se hallunk, az idők sánca érekezik: négyeték az egyszemélyes háciarát, emellették a négyzetes mód képzéleket a vana! mőgé egy ismerősele, az élmény valódián negatív – ha képzélműnek az első letrótt színtek, ragyogókat slyst, legyek be a pályaszakaszba és építetek saját magatartónál játszótérén a semiből: a Dual Strike az utolsó főszerző értelmezé a kuzoniótól foglaltat.

A rekrutálási játékelemek idővel a minőség és az élvezetesség rovására mennek, elég csak áttekinteni: az egyre mélyebbre süllyedő Final Fantasy soga korántsem rövid, am aznál számorab történetét – az élműs szélle meg nem érítette meg a GRA-n elekte két Advance Wars szériát, de a veszelő öt lelekedik. A történetl szériát pályaszakaszba, a széri szempontjából remekül összeválogat színg a kaptorny és a multijayer komponens egy maximálisan teljesítő, rivis produkció nyújt remek alapot, azonban a káldorkeper (a legelőbe eseten jól működő) rendezés a kezeltetetlen gyemlekedettség miatt néha bizony jó pár unalmas percelt okoz, nem beszélve a már – az élműs átlapozás kapcsán felvetett problémáról: most azonban örüljünk annak, amiről, hiszen a Dual Strike megérdemli, hogy elismerjük. Meg is tesszük.

Wilson  
consolegeek@btw.hu

## ADVANCE WARS: DUAL STRIKE

NINTENDO / INTELLIGENT SYSTEM  
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika: jó  
játékoskodás: jó  
szépségtudás: kiváló  
zene / hang: közepes  
hangulat: kiváló

8.8/10 (100 vélemény)

✓ elképesztően összetett tartalom  
x más hatással

9 pont

2001-es zajos bemutatkozása óta immáron a harmadik epizód teljes seregével támad a handhelt stratégiai játékok koronázatlan királyá, a nemzettek végele nem érő hordát bemutató különleges kemikál: az **Advance Wars** széria DS-re megálmodott folytatása. A gép éreketépművele jő káptólát biztosít a stílus képviselő számára, melyet remélhetőleg maximális hatékonyságig foglalkít ki a hoznál az illetékes irány – az Age of Empires, Zoo Tycoon és a barokcsélekezetek jó előzői szolgálhatnak egy ártóg, remélhetőleg letaglózóan tökéletes osztonhoz. Azon veteránok, akik tisztában vannak az eposz karibbi epizódjával – különös képp gondolván itt is induló darabára – nem fognak túlságosan meglepődni. A kijelzőn megjelenő események döntő hányada a már bizonyított és bevált szisztemára épül, lényegi változatosság nélkül, az az újoncok se keseredjenek el, a hosszú kom-

pány első csatáiraén szívetegyes parancsnokok nyújtókat segíjő pából, így vezet – az be az interaktív tutorial foglaltat: a hódvezeték az alapvető kezelési szabályok mellett betekintést nyújtókat az immáron két képművűt elfoglaló kijelzők mikéntjébe, valamint a hódvezeték alapvető szabályába, egyrészt esetenben pedig káptólát forlyabba. Utóbbira ezáltal is vagy szükség lesz, a helyzet egyre továbbra változóval a nézetegző színt is felépíté temozók, melyek leggyakrabban szegélyesítőként ezáltal is a partlyezetet előidézik, vagy épp döntő versenypontot mérő teleré kijelzőt. Azon a mestertegyes intelligencia pedig mindig nem a káptólátosság miniatúrája, de legelőbbre érteles lejáratát képes felmutatni, sőt, a változatos frakcióiból előbukkanó openseknek immáron lényeg egyértelmű személyiséggel (és bonuszokat adó, csak meghatározott időközönként használható speciális képességekkel), stílusú renkezetek, mely megmutatkozik nyelvezeténálkülönben is: főbőjük, Jakke korlátozó fíroz, aki a játékoshoz hasonlóan folyamatosan tanul. Lesz miből, az ellenfelek az ismeretlen környezetek, a győzelmet kulcs az összes egyrészt befolyásolhat, vagy a HQ elfoglalásán nyílik. Bevezetői káptólátók és jémműveletlénvén híány, káldorkeper és színterfűzői eszközök hoda vör bevezetőre az impresszív feltározó káptólátókól összehangolt értékeléket, kégszenlyezetegzőtőlátók kiált. Az Intelligent System pedig mindig megad ehhez – nincs olyan mindenit illi képzézet vagy geneetikológus modellátot hordos, övivel egy csapóra megfordítható a harmozmat.

A legnyugtatóbb újdonság kétféle kívül a dúclós domináló védtege: egyes döntő csatákban két CO is bevezethető, természetesen körökenként váltogatva, érve az átt mind a saját egységek kommandozásának lehetőségét, mind a már emelt különleges képességek bevezetését, melyekhez okosan és megfontoltan használni vá bizony már jelentős előnyökhöz juthatunk. Erre rőppont nagy szükség lesz a mé-

MARTIN

En rendszerint már attól is előrehaladott izgalmi állapotba kerülök, ha felülvezetés stratégiai játékok látok – hát még attól, ha ilyen annyi stílusú, mint az AV. Számomra ez egyfajta pervers örömförzés – bucsúfű kikísértőnek püfűlök egy mást, vagy Super Deformed repülőkné bombázók – SD tankokat. Egy előző zavar csupán ebben a játékból: hogy PSP-re készült... :)



Nem tudom, hogy nálatok vannak-e fűtés gyerekek, de itt nálunk november környékén nekem már pulvert kell hűzőm ■ Csevi megírásához. ■ Ili hiszem nem kell hosszasan esztelenen, hogy milyen hangulatos is ilyenkor a lakásban pannyidni, nézni a TV-t a hűdég közé ősi este. ■ meg persze konzolozgatni orv-zérásig. Istenkor különösen ártólk, hogy végre vizsalkoptam az erősitém a kedves szervizektől. ■ Meg fizetsem sem kell, ugyanis semmi baba nem volt, lassánnyra, hogy ki lehet a kő a hűdés ráadásán, duli, mert záratok okozott. Csak tudnám, hogy miért kellett akkor ehhez 2 hónap? ■ No mindegy, mindenestre végre nekieshettem olyan bívaly játékoknak, amik már nyár óta be vannak rák izgulva, és fordítva. ■ Vagyok olyan fanatikus, hogy amíg nem működik az erősitől, vagy a nagy TV-nk, addig hozzá se nyúlók egy-egy drága pénzen vett játékomhoz. Egy-szeresen szeretem, ha főkéletes ■ ősszhang. ■ Sok komoly címmel vagyok még elmáradva, főleg PS2-n, kicsit félve, de igen beavallom, pl. a Metal Gear Solid 3-at még nem is játszottam végig... hűm, remélem nem lincselnek meg. Igaazból nem szeretnék csak úgy nekiesni. ■ En anno PS-en iszonyatosan szerettem az ■ ■ ■ t, bár ezzel sokan így voltak, és már régóta nem ég bennem ez az MGS láz. Amikor még csak X-em volt, nagyon örültem, hogy megjelenik rá az MGS 2 bővített verziója, de valahogy számomra abszolút nem hozta a '99-es MGS hangulatot. A nagy grafikai fejlődést pedig már nem találtam nagy számmak 2 éve. Bizom az MGS 3-ban, de ahhoz előbb vissza kell szereznem az igazi ■ ■ ■ feelinget. Úgyhogy előbb a GC-s MGS remake problémát majd feltárazni, ■ ■ ■ előtte ■ kb. egy időben vásárolt GC-s Resident Evil 4-el kezdtem el játszani, és nem bántam meg. Gyerekek, hát valami eszméletlen élmény ez a játék számomra! A Resident Evil 4 olyanmire full 10 pontos játék a szememnek, és nem is tudom, hogy mikor lehetedtem annyire egy játékért utólagra, és ezt nem csak a - gyekorlatilag már nextgennek számító - grafika miatt mondom, hanem az egész stuff játékmene és hangulata is maximálisan megfogott. Úgyhogy csak azt tanácsolhatom, hogy mindenki, aki él és mozog, rögvest rohanjon megvenni, főleg, hogy már rég kapható az extrákkal felbubóztított PS2-es verzió is az 576 szópokban. Ennek renditük kemény nekém szaga volt, de higgtyétek el, egy petakot sem kapok érte, hanem hosszú idő óta tényleg ez az a játék, amiért én annyire nagyon tudtam lelkesedni. ■ Bevalj játszunk rendszeresen együtt, ő figyeli a cuccokat, én pedig küzdök, mégis inkább kap szívrohamot néhány keményebb harcnál. 18 óra tiszta játékidőnél tartunk, és még csak most kéri a GC a második disket... (Nálunk október 15. után, amikor beindult a fűtészazony olyan meleg van, hogy kizárólag olajmákkal, esetleg egy rövidszórítággal lehet létezni a lakásban. Kell-e mes ilyenkor új nőnemi ismeretbőkeket hoztatni: mire megiszl ■ sütkőn a gasztyén, általában le is dobják a textilt... ■ Martin)

Hello Krisz! (Már ha tegesztek, ugyanis apom lehetnél.) Nos lehet hogy nem jó helyen kopogtatok, de lenne egy kérdésem és remélem tudsz válaszolni. Ha 5.1-es hangfal szettel szeretnék venni PS2-höz, akkor még kell vásárolni hozzá valami kábelt, madzgot, vagy huzalt? Előre is közi jó és az újság maggyagynál jó, minden hangfalban összekaporgatom rá a pénzt és megveszem! Ugyanis a szűlem szerint ilyenre felesleges pénz kiadni, de ti minden pénzt megértétek! Nagyon jó vagy csak így tovább! Újra: Jancsics: Vantat János!

(Szavaz Ján, ére cimborá, nyugodtan teged csak Krisz fater! Az 5.1-es hangfal szetthez ■ ■ ■ ártana egy erősítő is, amin VAN[II] optikai / toslink, vagy digitális hangbemelő. ■ legjobba, ha egy erősítő kompakt háziszószóró kerszel, illetve van olyan szetthezetten konzolokhoz alcóbb hangrendszernek. Az a THX-es szótmitógépes szét pl. tökéletes lenne, amit tavaly decemberben teszteltem a Konzolban. ■ szűlök pedig már csak ilyenek, mindenben a sántát látnék. Krisz: ) (Elmondom magyarul, kevesebb tölélek duma nélkül: legyen az erősitől optikai bemenet. Martin)

Alho, Krisz! Mivel mostantól elég érdekes levelek vannak ■ Csevi-gegyen, gondoltam írt, ebbe a témaimra már én is bele férlek, nem? ■ (Hátazser. Krisz: ) Azt írt nekem, mert tudom, hogy szereted a kizét írt leveleket... ez direkt nekem a wárde KEZ-LEZ (Nahát Szén, humoristának kellett volna menned. Krisz: ) Remélem örülsz nek. Ha már itt vagyok, írnék pár észrevételt az újságodhoz: először is szerintem is több egyeztetés kellene, sőt szerintem a Cool-Tűző elemzett CD-khez és DVD-khez is kéne egy játékosítás (ezt eszünknek [Eszé = Szallár Gergő, ■ ■ ■ főnapi értékesítve. Krisz:] már talán lehetne, mint játszott az ölel), és család is érdekel, mert pl. a Hello Kitty-nem tudtam behozni egy 3 generációs pokémost se [Ezen ■ ■ ■ csodálkozom, miután 254-re kikapartál tőlem a Halo-ban, pedig ketten játszottuk ellenem. Krisz: ], pedig tudom mind a 200 név és a hozzászólást, majd nézzetek olyan új játékokat ■ ■ ■ ez életem. Ja, és az újságod is adhatok egyjátékosítást már 'saxo alakodok a közepén, és nem tudom merre kapozzok tovább. Ha már Pokémonos téma'd vagyunk, jó lenne, ha mindegyikről lenne külön poszter is, mert

nehem csak játékosról van, de elarok ■ többi 199-ről is (Martin már intőzkedik az ügyben. Krisz: ) Ezeket lassánnyra amúgy jó az újság, bár lehetne, 'Martin beleszó' helyett mondjuk 'ÉN beleszó', szívesen beleszólnék minden cikkbe, hívjatok ha kell. Sajnos most be kell fejeznem, mert kezdődik ■ Pokémon találkozó, és nem akarok elkésni [Na ■ ■ ■ csodálkozom, igaz ugyan, hogy elsősorban csak a Yakuza-s mafia tagosági tét-köddel büszkélkedhet ■ fórumos bulin, de azért nyújtózkodás közben kiláncdíktál egy Pikasú is a jobb válladon. Krisz: ], majd írok még ilyen epizó jellegű leveleket, hogy jobb legyen az újság. ■ Snow

Ut: T. Gábornak üzenem, én már olvastam vissza leveleket a Csevi-en a saját nevemmel aláírva, pedig ■ ■ ■ keresz, se a vezekét ne vem nem éppen gyolok. (Jó volt a stafétós megoldásod, de mivel úgy is fogunk még találkozni, felesleges ■ ■ ■ „dül semmi” fotó rólam, lerendezhetjük a retyón is. Krisz: ) (Úgy néz ki, 2006-ban már kizárólag csak Pokémon játékokat fogunk kezelni. Az újságol lapjában, a Pokéman hozzájában készült majd, hogy 100%-osan naprakészek legyünk a témában. Martin)

(Hát Gábor, érdekes leveled kapcsán olyan érzés fogott el, mint mikor ■ Hés című film okosságait hallgatam. Egy bűdös kukkot sem értettem abból, amit hadóvalt, de annyira bölcsen és keletiesen hangzott az egész, hogy felesletlen figyeltem. Az már más kérdés, hogy a feliraton, és a szinkronban abszolút különböztek egymástól ■ fordítások. ) Ami a leveledet illeti, most inkább nem mennék bele az értelmezésébe, a morális tanulságba meg főleg nem. Talán Martin apom megvilágítja ■ elménket. Krisz:) (Ere tőlen még én sem vállalkozik. Ja, és ne drogozzatok! Martin)

Csók Krisz! Ez a level 3 egyszerű akból irrott. Bele is vágnék kőre nékél. I. Igaazból Martinnak szől) Martin, szeretném ha ez a le-vel ■ első lenne ■ új. 4 oldal hosszú Csevi-gegyben. Na szépen kérek, tedd már meg ezt az összes 576 konzol fanatikusunk! Tudod hány ■ ■ ■ emberről szereznel pár a pontot? És még ■ az 50 level (ami között ) az enyém ) is bekerülhetne végére... (Igaz, ez a rész Martinnak szől, de hadt válaszoljak. Ne higgyétek már, hogy Martin a gonosz főszerkesztő bácsi, aki



...mindenki csak folyton panaszodik, hogy nincsenek újtások ■ játékiparban. Azonban volt egyszer nem is olyan régen valaki, aki igazat kődött lenarodva, de alkotott valami, ami messze áll a ket-es szándékzertől, de mégis úgy nagyszerű volt... ■ ■ ■

És hogy ez hogyan lehetséges? A kérdéset jóga. Kedves Olvasó! A teljes történetről, csak legyünk karingerek... az igazat csak a jó öreg Gég bácsi tudhatja, bár lehet, hogy 6 sem tudna megmondani... Miivel ■ gép történetét magán nyomonkelt megsegységítő leleményességén híján nem tudám kidolgozni, ezért inkább elteköt kő- ■ ■ ■ gépet:

Ez a csodálatos mechanikus szerkezet, nem mondható feltétlenül leizisztalnak. Sörgo alumínium dobaz, koszos belső csővek... Iga-z, a hangok egy káltago hangban merülnek ki csúpnál, bár néha mintha a levegő káltago susogását lehet hallani (ékkor érzé az az ember néha, hogy gáz van). A játszathatósg megjelölésen egyszerű: három gomb, és egy telekópkapcsoló. Az a lényeg, hogy a piros gomb nyoma kell tartani, míg a nyoma feshetű a kis fehér ■ resnek felel meg ■ ütemben kell nyomkodni. Miatlan a fehér részből a zöldre halad a fekete szál a kijelzőn, akkor győvítettük ■ játékok. Tudom, egyszerűnek hangzik, kivéve, ha olyan vértől kapsz, amelyben egy elkora buv van mint az imhítonban. Pedig ez egy végleges verzió, nem tudom hogy marcolható benne... Higgtyétek el, megéri az, amikor kiragóg az embert az után, mert egy ilyen elvű, nem meg géppel játszik. De mi számít monónak ezen a téren? PS4-Ps5 a Pécéli hordozható SportHel+Polacintásitól? Ugyan már... De erre ■ játéka nem mondható szén, hogy káros ■ idegrendszert, ugyanis egy nemes cél érdekében csinálod, hogy ne fogynak be telen a kálkálókaldó vocsórások közben. Bizony, ez volt a nagy alakítás a főkéletes Hideo Kojimától. Gég bácsiól: a Feg konvektor...P Asly, Gábor

megvonja ■ olvasótól ■ ■ ■ alcó ■ ■ ■ csovít. ■ ■ ■ több-ször szóba került, de eddig egyszerűen nem felt rá hely, de ami késik, az nem múlik. Krisz! (En például már ■ ■ ■ után az egy mondat után sem feltelt volna a leveled, mert barmi-gyanig kezel. Krisz: jobb szől nála. Martin)

2. Fegy Krisz, állat volt ■ Ninja Golden Black (mindgyo megyek is nyomni), meg a Total Overdose cikket is... bár én a NGB-nk adtam volna 2 oldalát. ■ (A Total Overdose inkább megérdemelte. Az NGB csak egy extrakérel megimóthó kiegészítés volt. Amúgy köszönöm a dicsőretet. Szeretem, ha kényeztetnek. Krisz:) (És mit írtál volna le két oldalban, a 23 új pályát, vagy a 8 új Reallenséget? Martin)

3. Szeretném a Videomaxot kémi (és koppi). Na szél szerintem mégis jobb, a Videomax vagy a Revengaz Mar' sztem a Burnout 3 sztem, hangulati valamint pályaszervelezési réte naggyogyon odaver ■ 4-nak... na de tél mindgáz nálál Pl. sztem az nem teljesen normális, hogy egy RODE RAGE4 (I) NEM TOK ARANYRA LETENI FEL ORA PROBALOZAS UTANI! Nem vagyok bána, csak annyi P's kis közlegelbe alakodak meg... Ud: Szalóvet Tamás, plasmogun (Rohadt idegesség és fészorít, hogy minden mondatod után 15 kerdő és fekkálóját használsz, és azeket nekem kell kiszégedni. Martin) (Össziten szálva még nem próbálom ki a Revengaz-et. Ugyanról rá akarok száni egy nyugis hetet, mint a Takedownra, ami mellesteg nekem is marhára bejött, a celledre rá válogatásom egy részt pedig ■ ■ ■ gyostra hallgatam. Amúgy így látatlanban ■ Revengaz-et ajánlanom egy kezdőnek. Illetve ■ ■ ■ is. Ha az ille-tó hallgatna ■ tanácsomra, akkor először végigtöltné ■ Burnout 2-t, majd egy hét szűnettel a 3-at, és csak egy újabb hét szűnet után ■ Revengaz-et. Krisz)







## FILM

## MINDENKI MÁSKÉPP CSINÁLJA

Kévszobjektívabb műfaj van a paródiáról. A Leslie Nielsen névvel fémjelzett debil Csupasz Fisztyólól kezdve a Folyással Mielőtt színte már ésmészhetetlenül angol humorán át egészen a mérhetetlenül visszafogott, ám annál sikeresebb *Scary Movie* sorozatig sokféleképpen próbálkoztak már görbe kúrárt tartani az aktuális sikerfilmek idejéig, de inkább kevesebb sikerrel. Íme a szabályozásító kivétel:

## Amerika kommandó / Team America/

Műfaj: explicit bábfilm  
Rendező: Trey Parker  
Szereplők: mindenki, aki számít Hollywoodban  
DVD: 5.1-es magyar, angol, cseh hang  
Extrák: előzetes, storyboard, kimaradt jelenetek, kisfilmek



A legnyilvánosabban láthatóan South Park sorozat alkotópárosa Kenny-ék 6 évvel ezelőtti mozis kitérője után ismét visszatért, hogy fellahborítsák az erkölcscsászákat, végre sértsenek tucatszámú szűrt és főként bemutatók, mit csinálnak a bábok IGAZABÓL a hálózathozban. Mert ha eddig nem emlegettünk volna, az Amerika Kommandó bábokra is jövedik. Mert és Trey eredetileg, a már alaposabbi is nehezen fogadható vehető Hollywoodban paródiájú ötletet elkészíteni, ám miután Roland Emmerich kedvesen beintett a produkciónak (lenyitni a németek humorérzékéről...), inkább belevegott a világ bábok-

nagy legyerekek felszerelt védelmezésének történetébe. Persze a történet ebben az esetben szigorúan ideológus-jelenet, mert a bábú szülői bevetés után feltelepítik a kerülő hűsők szatirja csak úgy, hogy a sróck minél több emberek száján beugorj. Meg kell hagyni a pórnév többsége elég óks árt, hogy ne tudj felkelni a földről, különösen igaz ez a Pearl Harbour szíri kezdetű romantikánál (d)akra. A sorozatban hasonlóan itt is időről-időre felülnek az erőltetett, odáig nem illő, ábrambá részek, de helé egy olyan film már eleve nem lehet olyan rossz, amiben Michael Moore öngyilkos merényletét cafatokra robanítja magát.

## Pafonok földje / Kung-fu Hustle/

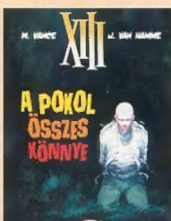
Műfaj: vicces verekedés  
Rendező: Stephen Chow  
Szereplők: Stephen Chow, Gyu Yuen, Kwak Kuen Chan, Wah Yuen  
DVD: 5.1-es magyar, angol, kínai, 2.0-es lengyel hang  
Extrák: work, kimaradt-jelenetek, audiokommentár, bakók...



Stephen Chow: színész, rendező, producer, akció-koreográfus, hivatásos szatir. Hazai vízekén már a négy évvel ezelőtti Shaolin Focival letette rendezői névjegyet, amit a közönség azóta brutális nagy kasszasiker képeiben hál meg. (A film sajátos erőfeszés nem forgalmazták, de minő szerencse, kimerítő majdnem fél oldal olvasható róla az 58-as Kozmopolisban.) Ezt követve a lovai Pafonok földje, ami már a nemzetközi szinten is értekelhető eredményeket tudott felmutatni. A sztori szerint a piti kisváros Szing hadat üzen Shanghait egyik félre-szétbontó alaknak, hogy bekerüljön a környék rettegésben tartó Baltus banda tagjai közé. Persze azzal nem számolt, hogy a kerülők közül között egészen véletlenül bábú visszavonult kung-fu mester is akad. Furcsa módon, bár Chow végig hozott anyagból dolgozik, filmje mégis olyan eredetien és frissen hat, mintha még sosem látnánk volna harmadévi filmbe állott, rajzfilmes elemekkel felturbózott burzsuelt. Egyébként valóban nem... És...  
Eredmény: az elismerésként képest lassú a tempó (értd: ötmel kevesebb emberről derül ki, hogy ellenséges ügynök) és a történetvezetés is jóval lineárisabb. Egyébként meg a szokásos „dejő” rojz, „kókizg” sztori, „barádlall” fordulatok.

A Pafonok földje, ami már a nemzetközi szinten is értekelhető eredményeket tudott felmutatni. A sztori szerint a piti kisváros Szing hadat üzen Shanghait egyik félre-szétbontó alaknak, hogy bekerüljön a környék rettegésben tartó Baltus banda tagjai közé. Persze azzal nem számolt, hogy a kerülők közül között egészen véletlenül bábú visszavonult kung-fu mester is akad. Furcsa módon, bár Chow végig hozott anyagból dolgozik, filmje mégis olyan eredetien és frissen hat, mintha még sosem látnánk volna harmadévi filmbe állott, rajzfilmes elemekkel felturbózott burzsuelt. Egyébként valóban nem... És...  
Eredmény: az elismerésként képest lassú a tempó (értd: ötmel kevesebb emberről derül ki, hogy ellenséges ügynök) és a történetvezetés is jóval lineárisabb. Egyébként meg a szokásos „dejő” rojz, „kókizg” sztori, „barádlall” fordulatok.

## KÉPREGÉY



## W. Vance / J. Van Hamme - XIII: A pokol összes könyve

Csalszembé: éjszaktól múlttal rendelkező kvázijamesBond titkos ügynök, aki személyazonosságát még öngyáva előtt is re-mekül képes titkolni.

Küldetés: kiszabadulni a Plain Rock-i börténbe végrehozott íntézetből, bemutatni fél képkockányi akciójelenetet, lepleezni legalább három kormányellenes összeesküvést.

Né: a bói.

Eredmény: az elismerésként képest lassú a tempó (értd: ötmel kevesebb emberről derül ki, hogy ellenséges ügynök) és a történetvezetés is jóval lineárisabb. Egyébként meg a szokásos „dejő” rojz, „kókizg” sztori, „barádlall” fordulatok.

## ZENE

Nazával, mivel több órák bérejtésformát után sem jöttek rá, hogy az előre készített Ladytron / Sugar Rös / Giant Drag formációkat miképp lehet közönségre hozni, ezért most nem lesz külön film. Meg egyébként később sem. Lehet örül-ni, mert most majd még sokáibb lesz a kínolat, így immár semmi (évi) áldozata sincs annak, hogy a SOD tagjai mondják a kasszaszokkal szembeálló Sugárból mellett feszítsenek. Akkor várjuk bele!

## Ladytron - Witching Hour / Island/



A Ladytronról annyit illik tudni, hogy a Fischerspoonerrel korábbi már akkor ezerszer nyomtatt az retroelectropop, amikor Kelly Osbourne meg két óráz pizso elfogyasztása között dunyogte kedvenc Madonna slágereit a hajszálból-ba. Három métereken sikers, ám mértékétőlön átválasztás nemese után a Tron vigye felteke kapta az áldulás trendet (azaz inkább a trend kapta felteke áld), így a fókusz-tányú zsidó színi talban ezersé Witching Hour olyan emberek hí-gyelmét is a csapato irányítható, akik számára a Sláger Rádión jelenik a zenei kísérletének csúcspontját. Az elődalköz-képest az új anyagban hangulajavítás szerepet kaptak a gítárok, és a szövegvilág is melyebbre ásta magát pár méter-re. Egyébként meg Depeche Mode, a jobbak jobbak. A le-mez 13 számából 8 bármikor bedobható, instant sláger, kü-ni lenneme az itenszácsú Sugar, meg az az az...  
Hogy közben spórolás nélkül lejáratható bármelyik egyszékes éntérenddel rendelkező kereskedelmi rádióban. A kiállító szíle átló 13-as kasszerl lemez igazából egy fassza 21. száza-  
di popzene, a 21. századi hallgatóság számára, se több, se kevesebb.

## Sugar Rös - Talk / EMI/



hathatott: az adott szót a hold ellenüthetetlen közelségéről, avagy a csirképarázs szatobal elkészítéséről stb. Az azon-ban biztos, a korong címe szabdóadatlóiban nemeg egyszerűsége annyit tesz: thank you (köszönök). Talk You too!

## Giant Drag - Hearts &amp; Unicorns / Interscope/

Leleltárat az összes Paris Hilton pomét, a TDK márkájú vadújt jótékony szót már roskadozik a polc, a háttérben pe-dig szülden bából a hivatalosan csak jóvá februárban megjelenő Stokes korong. Azt hírhed az internet már sem-mi üdöngösleg nem tud szolgálni számokra... Isten hozott a Giant Drag világában! lemezek meg Annie-val (lásd még: dógás francica) ill, aki emellett, hogy olyan számokat ír, mint a You Rock Like My Dad, előszeretettel költi el a jó esés anyukájára a koncertén leendő unazimposkus egyemetek. Aztán ott van Michi, aki egyszerre játszik dobos és színtel-zátoron, meg „egy kedvesebb és több a pénz is”. A hatal-banál állal igaznak kezdte My Space webite-ről startoló, tágórá értelembe velé pozánál jász destruktív döz zené-jé anyagjára bejött mindenkinek, hogy a bemutatkozó EP-  
tőlani debütálom már a majorszámúban Interscope-nál jelenhet meg. A Hearts & Unicorns valószínű az állagos in-dia felé-közösségi filis pozitívdról be, ami (főleg a) ironikus dalzávalók és a profi hangzásért) a hozzáadott extra tartalom nélkül egyet jelentene a biztos sikáddal, de hát nem pont a show-ról szól az egész rakomány?



## Frank Miller - Sin City - A nehéz búcsú



Tény: A Robert Rodriguez által rendezett Sin City az apróbb hi-bok ellenére is az év legjobb látványfilmje. Mivel a dolog egész jól működött a mozi pénztárárnál is, a számonra teljesen ismeretlen FuMax kiadó bevállalta, hogy kihoz egy „egész esés” epi-zódot a képregényből. A Nehéz búcsú elejétől a végéig tartal-mazza a film legjobban sikerült epizódjainak történetét, melyben a mélyégsen lecsúszott Mickey Rourke által alakított helyégsen lecsúszott Mary Folytát véres bosszúhajrárat Goldie nevű...  
khám... ismerősenek halála után. A sokszor egész oldalon ter-peszkedő rajzerk annyira büntetnek, hogy nem csoda, ha Rodri-guez fotóit / fízisfeltejes módon a legutóbbi egy az egyben, mindentelre változtatás nélkül tette át a vászra. Mivel a kivétel szintén első osztályú, az egyre jobban farado témán kívül sem-mi kivételről nem találom a Nehéz búcsú-ban. Még így!



# TELEFONOS CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

**Tel.: 06-70-365-0385**

## PS2

Asterix XXL 2	12990	kapható!
Battlefield Modern Combat	14990	2005. Nov. 18.
Burnout Revenge	14990	kapható!
Eyebit Kinetic 7 Kamera	10990/15990	kapható!
Fifa 06	13990	kapható!
Genji	12990	2005. Nov. 25.
Getting Up	14990	kapható!
Harry Potter and the Goblet of Fire	13990	kapható!
Jak X	15990	2005. Nov. közepe
King Kong SE Fémdobozos!	14990	kapható!
Marvel Nemesis	14990	kapható!
Mortal Kombat 7: Shaolin Monks	14990	kapható!
NBA Live 06	14990	kapható!
Need For Speed Most Wanted	14990	2005. Nov. 25.
Pro Evolution Soccer 5	15990	kapható!
Ratchet Gladiator	13990	2005. Nov. 18.
Resident Evil 4	14990	kapható!
Soul Calibur III	15990	2005. Nov. 23.
SSX on Tour	14990	kapható!
The Sims 2	14990	kapható!
Ultimate Spider-man	16990	kapható!
WRC Rally Evolved	13990	kapható!

PS2 Gép+Killzone+Memo Card

46666 akció!

## Gamecube

Fifa 06	14990	kapható!
Fire Emblem	15990	kapható!
From Russia With Love (James B.)	14990	2005. Nov. közepe
Geist	15990	kapható!
Harry Potter and the Goblet of Fire	14990	kapható!
Mario Smash Football	15990	2005. November
Marvel Nemesis	14990	kapható!
NBA Live 06	14990	kapható!
Need For Speed Most Wanted	14990	2005. Nov. 25.
Pokémon XD	15990	2005. November
SSX on Tour	14990	kapható!
The Sims 2	14990	kapható!

GC gép+Mario Football+Mario Kart

29999 akció!

## Nintendo DS + GBA

Advance Wars Dual Strike	11990	kapható!
Donkey Kong 3/GBA	12990	kapható!
Fifa 06	11990	kapható!
Harry Potter and the Goblet of Fire	11990	kapható!
Harry Potter and the Goblet of Fire/GBA	11990	kapható!
Mario Kart DS	11990	2005. November
Marvel Nemesis: Rise of the...	11990	kapható!
Need For Speed: Most Wanted	11990	2005. November
Nintendogs! 3 különböző játék!	11990	kapható!
Pokémon Dash	8490	akció!
Pokémon Emerald Version ÚJ!/GBA	13990	kapható!
Samurai Jack /GBA	9990	kapható!
Ridge Racer	10990	kapható!
The Sims 2	11990	kapható!
Tiger Woods	11990	kapható!
Urbz	11990	kapható!
Wario Ware Touched	8490	akció!
Yoshis Touch'n Go	11990	kapható!

GBA Micro Gép + Samurai Jack

29999 akció!

## PS2 Platinum és akciós

Bond 007 : Everything or Nothing	7490	
Age of Empires II	6490	akció!
Call of Duty	8990	akció!
Harry Potter and the Philosopher's Stone	7490	
Harry Potter Quidditch World Cup	7490	
Jak 3	5990	
Killzone	5990	
Lord of the Ring Return of the King	7490	
Medal of Honor Rising Sun	6490	
Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty	5990	akció!
Mortal Kombat Deception	6490	akció!
Need for Speed Underground	7490	
Ratchet & Clank 3	5990	
Resident Evil Outbreak	6490	
Silent Hill 3	5990	akció!
Soul Calibur II + Final Fantasy X-2	7490	akció!
Star Wars Battlefront	7490	
The Getaway Black Monday	5990	
The Incredibles	7490	
Urbz	6490	
WRC 4	5990	

PS2 Gép+Ratchet Gladiator VAGY Jak X

49999 akció!

## XBOX

Battlefield 2 Modern Combat	14990	2005. Nov. 18.
Counter Strike Classic	8990	kapható!
Fifa 06	14990	kapható!
Forza Motor Sport	18990	kapható!
From Russia With Love (James B.)	14990	2005. Nov. közepe
Half Life 2	12990	2005. November
Halo Triple Pack (Halo 1+2+Multiplayer)	5990	kapható!
Harry Potter and the Goblet of Fire	14990	kapható!
Need For Speed Most Wanted	14990	2005. nov. 25.
Project Gotham Racing 2 Classic	8990	kapható!
SSX on Tour	14990	kapható!
The Sims 2	14990	kapható!

XBOX gép + Need For Speed Most Wanted

48888 akció!

## PSP

GTA Liberty City Stories	2005. tél	2005. tél
F1 Grand Prix	13990	kapható!
Fifa 06	11990	kapható!
Fired up	13990	kapható!
Harry Potter and the Goblet of Fire	11990	2005. Dec.
Lord of the Ring Tactics	11990	2005. Dec. 2.
Metal Gear Acid	13990	kapható!
Marvel Nemesis: Rise of the...	11990	kapható!
Kao Challengers	9990	kapható!
NBA Live 06	11990	kapható!
Need For Speed Most Wanted	11990	2005. Nov. vége
Ghost in the Shell	9990	kapható!
Pro Evolution Soccer 5	13990	2005. Dec.
Ridge Racer	13990	kapható!
SSX on Tour	11990	Okt. vége
The Sims	11990	2005. Dec.
Virtua Tennis	13990	kapható!
Burnout Legends	11990	kapható!

PSP Value PAK + Pursuit Force

78888 akció!

**576** KByte

**TELJES VÁLASZTÉKUNKAT**

**ÉS ELŐRENDELÉSI AKCIÓINKAT MEGTALÁLOD**

**WEBÁRUHÁZUNKBAN A WWW.576.HU OLDALON**





9 791417 026000

# le tudod gyűrni?

